Soundcraft Vi6™

日本語取扱説明書

(Version: 2.4)

Soundcraft

はじめに

■ ご使用の前に

● 安全上のご注意

取扱説明書には、お使いになる方や他の人々への危害と財産の損害を未然に防ぎ、安全に正しくお使いいただくために、重要な内容を記載しています。次の内容をよく理解してから本文をお読みになり、記載事項をお守りください。また、お読みになった後は、いつでも見られる所に大切に保管してください。

●注意事項は危険や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った扱いをすると生じることが想定される内容を次の定義のように「警告」「注意」の二つに区分しています。

⚠ 警告	この表示内容を無視して誤った取り扱いをすると、死亡または重傷を負う可能性が想定される内容です。
⚠ 注意	この表示内容を無視して誤った取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定される内容です。

警告

- コンソール及び電源ユニットは、機器の重量に耐える強度を持った安定した場所に設置してください。バランスが崩れて落下すると、けがの原因となります。
- 電源ケーブルの上に重いものをのせたり、熱器具に近づけたり、無理に引っ張ったりしないでください。ケーブルが破損して火災や感電の原因となります。電源ケーブルが傷んだときは（断線・芯線の露出等）、販売店に交換をご依頼ください。
- 雷が鳴り出したら、金属部分や電源プラグには触れないでください。感電の恐れがあります。
- 機器の上に水の入った容器や金属片などを置かないでください。こぼれたり、中に入ったりすると火災や感電の原因となります。
- 万一コンソールを破損した場合は、そのまま使用せずに修理を依頼してください。そのまま使用すると火災の原因になることがあります。
- 必ず専用の電源ユニットを使用してください。これ以外の物を使用すると火災の原因となり大変危険です。
- AC100V、50Hz/60Hz の電源で使用してください。異なる電源で使用すると火災や感電の原因となります。
- 分解や改造は行わないでください。分解や改造は保証期間内でも保証の対象外となるばかりでなく、火災や感電の原因となり危険です。
- 雷が鳴り出したら電源プラグには触れないでください。感電の原因となります。
- 煙がでる、異臭がする、水や異物が入った、破損した等の異常がある時は、ただちに電源を切って電源プラグをコンセントから抜き、修理を依頼してください。異常状態のまま使用すると、火災・感電の原因となります。

注意

- コンソール及び電源ユニットを移動する際は、背中や腰を痛めないように、重量に十分注意してください。必要に応じて、何人かで協力して作業を行ってください。
- 万一、落としたり破損が生じた場合は、そのまま使用せずに修理を依頼してください。そのまま使用すると、火災の原因となることがあります。
- 以下のような場所には設置しないでください。

  直射日光の当たる場所 / 極度の低温又は高温の場所 /
  湿気の多い場所 / ほこりの多い場所 / 振動の多い場所 /
  風通しの悪い場所
- 配線は電源を切ってから行ってください。電源を入れたまま配線すると、感電する恐れがあります。また、誤配線によるショート等は火災の原因となります。
- 電源を入れる前や音声ケーブルの接続時には、各ボリュームを最小にしてください。突然大きな音が出て聴覚障害などの原因になることがあります。
- ヒューズ及びモジュールを交換する際は、専任のサービス要員にお問い合わせください。正しく取り付けられていないと感電や火災の原因となります。
- ご使用にならない時は、安全のため必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。火災の原因となることがあります。
- 廃棄は専門業者に依頼してください。燃やすと化学物質などで健康を損ねたり火災などの原因となります。
- ヘッドホンは大きなボリュームで使用しないでください。耳を痛めることがあります。

● 使用上のご注意

取り扱いおよび移動について

コンソール及び電源ユニットは堅牢に仕上げられておりますが、次の事に注意していただくと、性能・耐久性をより長く維持することができます。

- 正しい内寸に作られた頑丈なフライト・ケースに入れて移動してください。
- フライトケースから出して移動する場合は、各ツマミやコネクタ部に衝撃を与えないように十分注意してください。
- 全ての配線を取り外してから、移動してください。
- コンソール及び電源ユニットの外装を、ベンジンやシンナーなどでふかないでください。変質や塗料がはげる原因になることがあります。外装のお手入れには、乾いた柔らかい布をご使用ください。

設置について

● 高電圧送電ケーブル、ブラウン管、テープレコーダー等の強電磁界付近への設置は避けてください。外部からの誘導電界は、音声回路に悪影響を与えます。コンソール本体と電源ユニットも、できるだけ離して設置してください。

● 放熱が良い環境で使用してください。フライトケース等に収納して使用する場合は、通気スペースを充分に取ってください。その際、吸気口や排気口は絶対に塞がないでください。

● 電源ユニット－コンソール間の DC ケーブルを延長しないでください。本来の性能が維持できなくなるだけでなく、故障の原因になります。

信号レベルについて

各入出力信号の仕様をご確認の上、以下の点に注意して接続を行ってください。

● コンソールへ接続する入力信号が、適切なレベルのものかどうか確認してください。S/N 比等の特性を悪化させる原因となります。

● バランス入力に同相信号や高周波信号を入力しないでください。また、出力コネクターに信号を入力することも避けてください。

● アンバランス型マイクロホンや、電源内蔵のコンデンサー型マイクロホン、ダイレクトボックスをマイク入力に接続して 48V ファンタム電源を入れないでください。モジュールのみならず、マイク本体や外部機器を破損する危険があります。

●保証書について

● 保証書は必ず「お買い上げ年月日」「お買い上げ店名 / 所在地」の記入をご確認いただき、製品とともにお受け取りください。お買い上げ日より 1 年間は保証期間です。保証書の記載事項に基づき、無償修理等を保証させていただきます。修理等はお買い上げの販売店までご依頼ください。

● お買い上げ時に「お買い上げ年月日」「お買い上げ店名 / 所在地」が正しく記入されていない場合は保証書が無効になり、無償修理を受けられないことがあります。記載内容が不充分でしたら、速やかに販売店にお問い合わせください。

● 改造など通常の使用範囲を超えた取り扱いによる、設計・製造以外の要因で起きた故障や不具合は、期間内であっても保証の対象外となります。

故障かな？と思われる症状が出たときには

この取扱説明書をもう一度よくお読みになり、接続や操作などをご確認ください。それでも改善されないときは、お買い上げの販売店までお問い合わせください。調整・修理いたします。

■音圧レベルの影響

大きな音量は聴覚に影響を与える可能性があります。Soundcraft は､ユーザーの健康を守るために OSHA(米国労働安全衛生管理局) の基準を推奨しています。以下の表は OSHA がまとめた「音圧レベルが人体に影響を与える時間」です。この基準を参照して、適切に運用してください。

※ Occupational Safety & Health Administration : Occupational noise exposure(1926.52) より

最大音圧レベル (dBA)	人体に与える影響 (1 日)
90	8 時間
95	4 時間
100	2 時間
105	1 時間
110	30 分
115	15 分

はじめに

■ご使用の前に ... i
●安全上のご注意 ... i
●使用上のご注意 ... i
●保証書について ... ii
故障かな？と思われる症状が出たときには ... ii
■音圧レベルの影響 ... ii

第 1 章　Vi6 の概要

■ Vi6 の機能及び仕様 ... 1-1
●入出力性能 (システム全体) ... 1-1
●入出力性能 (各ラック) ... 1-1
●その他の性能 ... 1-1
●信号処理機能 ... 1-2
●コントロールサーフェスの概要 ... 1-2
■コントロールサーフェス全体図 ... 1-3
●コントロールベイ、フェーダーベイ ... 1-3
●レイヤー ... 1-3
●エンコーダー ... 1-4
●コントロールベイの音声機能 ... 1-5
●マスターコントロール ... 1-6

第 2 章　機器の詳細

■ハードウェアの外観 ... 2-1
■冷却ファン / フィルターの取り付け方法 ... 2-2
■コントロールサーフェスの背面端子 ... 2-3
●電源端子 ... 2-3
●音声 / データ伝送用端子 ... 2-3
■ローカルラック ... 2-4
●ローカルラックの概要 ... 2-4
●ローカルラックの働き ... 2-4
●前面パネル ... 2-4
●ローカルラックの背面パネル ... 2-4
●カード機能の概要 ... 2-7
■ステージボックス ... 2-9
●ステージボックスの概要 ... 2-9
●カード機能の概要 ... 2-9
● MADI ケーブルのリダンダント機能 ... 2-9
●前面パネル ... 2-10
■システムの接続 (CAT5 ブレイクアウトボックス装着時) ... 2-11
■システムの接続 (CAT5 ブレイクアウトボックス未装着時) ... 2-12

第 3 章　機器の操作

■操作の基本 ... 3-1
■取扱説明書の記載ルール ... 3-1
■スクリーン ... 3-1
●入力チャンネルの画面 ... 3-1
●ディスプレイの色分け ... 3-1
■ Vistonics II インターフェイス上のスイッチ / つまみ ... 3-2
■オーディオ機能の状態 ... 3-2
■モメンタリー動作とラッチ動作 ... 3-2
■ SOLO/SEL スイッチ ... 3-2
■チャンネルの名称変更 ... 3-2
●概要 ... 3-2
●チャンネル名称 ... 3-3
■バスの構成 ... 3-4
■ GANG（ギャング）機能 ... 3-5
●概要 ... 3-5
●ギャングの作成 ... 3-5
●ギャングモードの解除 ... 3-5
●ギャング設定のクリア ... 3-5
●全入力チャンネルをギャングに設定する ... 3-5

第 4 章　入力

■信号の流れ ... 4-1
■入力チャンネルストリップ ... 4-2
■入力チャンネルのタッチエリア ... 4-3
●入力チャンネルのパラメーター変更 ... 4-3
■入力セクション ... 4-4
● INPUT フィールド ... 4-4
● GAIN フィールド ... 4-5
● TRIM フィールド ... 4-5
● LO CUT フィールド ... 4-5
● HI CUT フィールド ... 4-5
● FORMAT フィールド ... 4-5
● PAIRING フィールド ... 4-5
● PHANTOM フィールド ... 4-5
● PHASE フィールド ... 4-5
● IN PATCH フィールド ... 4-5
● IN2 PATCH フィールド ... 4-5
● CH LABEL フィールド ... 4-5
● DLY フィールド ... 4-5
■ステレオ設定 ... 4-6
●入力チャンネルのペア設定 ... 4-6
●設定方法 ... 4-6
●ステレオバス ... 4-6
■イコライザーセクション ... 4-7
●概要 ... 4-7
●表示の詳細 ... 4-7
● BAND フィールド ... 4-8
● SHELF スイッチ ... 4-8
● EQUALIZER フィールド ... 4-8
■ダイナミクスセクション ... 4-9
●概要 ... 4-9
●ゲート ... 4-9
●ディエッサー ... 4-10
●コンプレッサー ... 4-11
●リミッター ... 4-11
■バスセクション ... 4-12
●概要 ... 4-12
● AUX（モノラル） ... 4-12
● AUX（ステレオ） ... 4-12
● GRP（モノラル） ... 4-12
● GRP（ステレオ） ... 4-12
●ブランク ... 4-12
■パンセクション ... 4-13
●概要 ... 4-13
● LR パンモード ... 4-13
● LCR パンモード ... 4-13
■音声フォーマット ... 4-14
●概要 ... 4-14
●入力チャンネル ... 4-14
●ミックスバス ... 4-14
●マスター ... 4-14
●パン / バランス ... 4-14
●インサート機能 ... 4-15
●ダイレクトアウト機能 ... 4-15

第５章　出力

■信号の流れ ... 5-1
■概要 ... 5-1
● LCR マスタープロセッシング ... 5-2
■マスターバスのイコライザーリンク ... 5-3
■コントロールベイの出力ストリップ ... 5-4
●バスマスタープロセッシング ... 5-5
■ [ALL BUSS]スイッチON時のフェーダーベイのストリップの使い方 ... 5-6
■コントロールベイの Vistonics II インターフェイス ... 5-7
● ［Vistonics］スイッチ ... 5-7
■出力バスのパラメーター変更 ... 5-8
●バスのパラメーター変更方法 ... 5-8
■イコライザー ... 5-8
■ダイナミクス ... 5-9
■パン ... 5-10
● LO CUT フィールド ... 5-10
● PHASE フィールド ... 5-10
● DLY フィールド ... 5-10

第６章　マトリックス

■信号の流れ ... 6-1
■概要 ... 6-1
●マトリックス出力へのセンドレベル調節 ... 6-2
■マトリックスセクション ... 6-2
● SOURCE フィールド ... 6-2
● MTX POINT フィールド ... 6-2

第７章　エンコーダー

■概要 ... 7-1
■チャンネルエンコーダー ... 7-1
■ VST エンコーダー 1、2 ... 7-2
● VST エンコーダーに割り当てられる機能の優先順序 ... 7-2
● VST エンコーダーの機能の切り替え ... 7-3
■コントロールベイのパネルエンコーダー ... 7-4
■コントロールベイの VST エンコーダー ... 7-4
●マスター Vistonics エリアのスイッチ ... 7-4

第８章　レイヤー (フェーダーページ)

■概要 ... 8-1
■入力チャンネルのレイヤー ... 8-1
●一時的なレイヤー ... 8-2
■出力チャンネルのレイヤー ... 8-2
●マスターフェーダー ... 8-2
● ［ALL BUSS］スイッチ ... 8-3
● VST マスターエリア ... 8-3

第９章　VCA& ミュートグループ

■ VCA、ミュートグループの表示 ... 9-1
■ミュートグループマスタースイッチ ... 9-2
■ VCA コントロールグループの動作 ... 9-2
■オーディオの設定 ... 9-2
■ VCA の割り当て方法 ... 9-2
■ミュートグループの割り当て方法 ... 9-2
■出力チャンネルの VCA、ミュートグループへの割り当て方法 ... 9-2
■AUXをチャンネルフェーダーでコントロールする場合のVCAグループ ... 9-3
●設定手順 ... 9-3

第 10 章　パッチシステム

■信号の流れ ... 10-1
■概要 ... 10-1
■パッチ設定での基本的なルール ... 10-2
■入力 ... 10-2
●ソースのパッチ方法 ... 10-3
●入力にスペアマイクをパッチする場合 ... 10-3
■出力 ... 10-4
●バス出力のパッチ方法 ... 10-4
■インサート ... 10-5
●入力チャンネルへのインサートポイントのパッチ方法 ... 10-6
●ステレオインサート ... 10-6
■ダイレクトアウト ... 10-7
■キー信号 ... 10-7
■マトリックス ... 10-8
■タイライン ... 10-8

第 11 章　モニタリング

■信号の流れ ... 11-1
■機能 ... 11-1
■サーフェス上の概要 ... 11-2
● SOLO TRIM ... 11-2
● SOLO BLEND ... 11-2
● PHONES ... 11-2
● SETUP ... 11-2
●メーター ... 11-2
● PFL/AFL ... 11-2
● ON ... 11-2
●モニターボリューム ... 11-2
● MTR B ... 11-2
■モニター設定ページ ... 11-3
● SOLO セクション ... 11-3
● MTR A セクション ... 11-4
● MTR B & HEAD PHONES セクション ... 11-5
● DLY フィールド ... 11-5
■モニター設定サブページ ... 11-6
● OUT SOLO セクション ... 11-7
■ソロ機能 ... 11-8
●ソロ動作 ... 11-8
●入力優先モード ... 11-9
●オートキャンセル動作 ... 11-9
●出力のフォローソロモード ... 11-10

第 12 章　トークバック＆オシレーター

■デスク外観 ... 12-1
● ［SETUP］スイッチ ... 12-1
●トークバックマイク入力端子 ... 12-1
● LEVEL エンコーダー ... 12-1
●トークバック信号のルーティング ... 12-1
■設定ページ ... 12-2
●オシレーターセクション ... 12-2
● TB SEND セクション ... 12-4
● TB RETURN セクション ... 12-4

第 13 章　メーター機能

■入力チャンネルメーター........13-1
■バスマスターメーター........13-2
■マスター出力メーター........13-2
■モニターメーター........13-2
■メーターの表示範囲........13-2
■メインスクリーン上のメーター........13-3
●入力チャンネルのタッチ選択........13-3
■ピーク保持表示........13-3
■メーターバリスティックス........13-3

第 14 章　メインメニュー

■ Main ページ........14-1
● SECURITY フィールド........14-1
● BRIGHTNESS フィールド........14-1
■ Show ページ........14-2
■ GPIO ページ........14-2
■ Sync ページ........14-3
■ Tie Lines ページ........14-3
■ Fx ページ........14-4
■ Midi ページ........14-4
■ Log ページ........14-5
■ Settings ページ........14-6
● POINT フィールド........14-6
●DEACTIVE FADER TOUCH(フェーダータッチの無効化)........14-6
■システムモニタリング表示エリア........14-7
●外観........14-7
● DESK サブページ........14-7
● LOCAL I/O サブページ........14-8
● STAGE BOX サブページ........14-8
● Hi-Q　NET サブページ........14-9

第 15 章　スナップショットとキュー

■ディスプレイと制御........15-1
●［SETUP］スイッチ........15-1
● DATA ソケット........15-1
●［STORE］スイッチ........15-1
●［UNDO］スイッチ........15-1
●［PREV MODE］スイッチ........15-2
●［LAST］スイッチ........15-2
●［NEXT］スイッチ........15-2
● ▲▼スイッチ、［RECALL］スイッチ........15-2
■キュー設定ページ........15-2
● SNAPSHOT POOL フィールド........15-2
●キューリスト........15-3
■ Show の管理........15-3
●ハードディスクドライブ........15-3
●Showのアップデート(ソフトウェアバージョン1.5.1.47以降)........15-4
● USB メモリー........15-4
● USB メモリーに Show データを転送する........15-4
● USB メモリーから Show データを取り込む........15-4
■記録データの概要........15-4
● Show スナップショットの Show 設定に記録される項目........15-4
●オーディオ設定に記録される項目........15-4
●記録されない項目........15-4

第 16 章　GPIO

■概要........16-1
●タッチエリア上の設定項目........16-1
●エンコーダーエリア (GPI) の設定項目........16-1
●エンコーダーエリア (GPO) の設定項目........16-1
■ハードウェア........16-3
● GPIO の概要図........16-3
●ピンリスト........16-3

第 17 章　FaderGlow 機能

■概要........17-1
●機能と LED カラー........17-1

第 18 章　コピー&ペースト、ライブラリー機能

■概要........18-1
■コントロールスイッチ........18-1
■コピー&ペーストのルール........18-1
■データの選択とインジケーター........18-1
■チャンネルまたはバスパラメーターのコピー........18-2
■チャンネルコピー及びバスコピーに含まれないパラメーター........18-2
■チャンネルからのセンドレベルを含むバスマスターのコピー........18-2
■チャンネルコピーの際、［SEL］スイッチでコピーされない項目........18-3
■バスコピーの際、［SEL］スイッチでコピーされない項目........18-3
■「IN1 パッチ」のパラメーターを含むチャンネルコピーの例........18-3
■ FX パラメーターのコピー........18-4
■ライブラリー機能........18-5
■ライブラリーの操作と管理........18-6
■ライブラリーへのコピー........18-7
■ライブラリーからのペースト........18-8
■ライブラリーの取り出しと取り込み........18-9

第 19 章　プロセッシングカード

■概要........19-1
● Lexicon FX プロセッサー........19-1
● BSS グラフィックイコライザー........19-1
■ FX プロセッサーのフォーマット........19-1
■ FX プロセッサー設定ページ........19-2
■スナップショットでの統合........19-2
■ TAP........19-2
■ FX タップテンポを［F1 ～ 6］スイッチにアサインする（ソフトウェアバージョン V2.0 以降）........19-3
●タップ機能の F キーへのアサインを変更する........19-3
■ FX プロセッサーのアサイン........19-4
●チャンネルのインサートとして FX プロセッサーを使用........19-4
●マスターのインサートとして FX プロセッサーを使用する........19-6
●チャンネルセクションのリターン........19-8
■エフェクタータイプ........19-10
■ FX プロセッサーパラメーターの詳細........19-12
●リバーブ........19-12
●ディレイ........19-13
●その他のエフェクター (Misc エフェクター)........19-14
■ BBS グラフィックイコライザー........19-16

第 20 章　システム仕様

■システム仕様........20-1

第 1 章　Vi6 の概要

■ Vi6 の機能及び仕様

●入出力性能 (システム全体)

最大ミキシングチャンネル数
モノラル入力× 64、ミックスバス× 35(モノラル入力は 2 チャンネルごとにステレオリンクが可能)

インサートポイント
インサートセンド / リターン× 24(入力、出力のどのポイントにもパッチが可能)

ダイレクトアウト
全入力チャンネル及び内部バスルーティングに設定可能。

バス
グループ /AUX/ マトリックスで総計 32 系統に加え、LCR と LR ソロバスを装備。最大 16 系統のマトリックス出力を設定可能。

●入出力性能 (各ラック)

各ラックのチャンネル入力、ダイレクトアウト、バス出力、インサートはパッチすることで自由に好きな位置に設定可能。

ローカルラック入力
アナログライン入力× 16
アナログマイク入力× 3
トークバックマイク入力× 1（コントロールサーフェス上：フロントとリアのパラレル接続ソケット）
AES/EBU 入力× 8 ペア（16 チャンネル分）
MADI 入力× 1(64 チャンネル分、オプティカル SC コネクター)

ローカルラック出力
アナログライン出力× 16
AES/EBU 出力× 8 ペア（16 チャンネル分）
LCR アナログライン出力 (ローカルモニター A) × 1
LR アナログライン出力 (ローカルモニター B) × 1
トークバックライン出力× 1
MADI 出力× 1(64 チャンネル分、オプティカル SC コネクター)

ステージボックス入力
アナログマイク / ライン入力× 64（リモートゲイン、PAD、ファンタム電源 48V、AD 変換前段に 80Hz のハイパスフィルターを装備）

ステージボックス出力
アナログライン出力× 32

●その他の性能

ローカルラック～ステージボックスの接続
Cat5e ノイトリック・イーサフレックスケーブル (ZNK CT2672601) で接続。
オプションの光ファイバーインターフェースカードを使用することで 150m または 200m の光ファイバーケーブルを使用可能。

ローカルラック～ステージボックスの最大接続距離
ノイトリック・イーサフレックスケーブル (ZNK CT2672601) 使用時は 80m。
固定設備用の Cat7 ケーブル (Amp Netconnect 製 600MHz PiMF、No.578930- x) 使用時は 130m。
マルチモード 50/125 光ファイバーケーブルをシングルで使用する場合は 1500m。
マルチモード 50/125 光ファイバーケーブル 200m リールを 3 本でシリーズ接続する場合は 600m。

GPIO
ローカルラック : GPIO 入出力× 16
ステージボックス : GPIO 入出力× 8（リレーメイク接点出力）

MIDI
コントロールサーフェス背面に MIDI 入力× 1、MIDI 出力× 2 を用意。

●信号処理機能

入力チャンネル
アナログゲイン（ステージボックスのリモートコントロールまたはローカルマイクプリアンプ）
デジタルゲイントリム（+18/－36dB）
ディレイ（0 ～ 100ms）
ハイパスフィルター (20 ～ 600Hz、周波数可変)、ローパスフィルター（1 ～ 20kHz、周波数可変）
4 バンドパラメトリックイコライザー (HF、LF はシェルビング型)
コンプレッサー（スレッショルド、アタック、リリース、レシオを調整可能。ゲインオートモードを搭載）
リミッター（スレッショルド、アタック、リリースを調整可能）
ゲートまたはディエッサー
外部機器用インサート
パン (LR または LCR で切り替え可能)
ダイレクトアウト (取り出しポイントを自由に選択可能。全入出力にパッチ可能)

出力チャンネル
ハイパスフィルター（20 ～ 600Hz、周波数可変）
4 バンドパラメトリックイコライザー (HF、LF はシェルビング型)
リミッター
コンプレッサー
ディレイ（0 ～ 1sec）
外部機器用インサート
パン（出力バスから LCR 送り、LR または LCR で切り替え可能）
BSS グラフィックイコライザー（1/3oct）
Lexicon FX プロセッサー× 8

●コントロールサーフェスの概要

入力セクション
入力フェーダー× 32(固定 2 レイヤー構造で 64 入力にアクセス可能)
Vistonics II インターフェース 1(タッチパネル型液晶ディスプレイ) × 4 面

各ディスプレイで 8 系統の入力チャンネルをコントロールでき、16 個のエンコーダーとスイッチを搭載しています。
フェーダー部は､モーターフェーダー､ミュートスイッチ､ソロスイッチ､アイソレートスイッチ､ユーザーが定義可能なＦスイッチ及び周囲に LED インジケーターを搭載したエンコーダーを装備。エンコーダーはゲイン､パン､ゲートスレッショルドの制御もしくはユーザーが定義した 2 つのパラメーターの制御を行います。

入力レベル及びゲインリダクションのメーターはそれぞれのフェーダーの横に表示されています。

入力フェーダーは 16VCA（コントロールグループ）及び 4 ミュートグループにアサインできます。

入力フェーダーは［ALL BUSS］スイッチを押すことで、グループ /AUX/ マトリックス出力の全 32 系統の制御も行えます。また、「Follow Solo」機能使用時は AUX ～ MIX センドを個別にコントロールできます。
Vi6 はフェーダーの内部に LED を搭載し、入力以外の機能がアサインされた場合に LED のカラーが切り替わります (FaderGlow 機能)。

出力セクション
出力フェーダー× 8、LRC マスターフェーダー、液晶ディスプレイ上にロータリー出力フェーダー× 16 を装備。
出力フェーダーは、FaderGlow 機能により、アサインされているバスに応じて LED のカラーが切り替わります。

出力フェーダーは、16VCA（コントロールグループ）と 4 ミュートグループにアサインできます。

出力セクションに搭載されている Vistonics II インターフェースは入力セクションのインターフェースと異なり、出力信号処理、入出力全体のメーター表示、スナップショットリストやその他設定情報の表示を行います。

その他の調整機能
何チャンネルかを一時的にリンクする、もしくは出力の調整及び設定を素早く行うための Gang モード
ミュートグループ及び VCA グループアサイン
Vistonics II のバスアサイン（チャンネルパラメーターが Vistonics II にアサインされていない時）
スナップショットによる自動制御
トークバック及びオシレーター
モニター出力レベル、ヘッドホンレベル、ソロトリム、ブレンドレベル

■コントロールサーフェス全体図

●コントロールベイ、フェーダーベイ

コントロールサーフェスは大まかに 4 つの入力チャンネル及びバスの調整を行うフェーダーベイ、マスターコントロールを行うコントロールベイの計 5 つに分かれています。

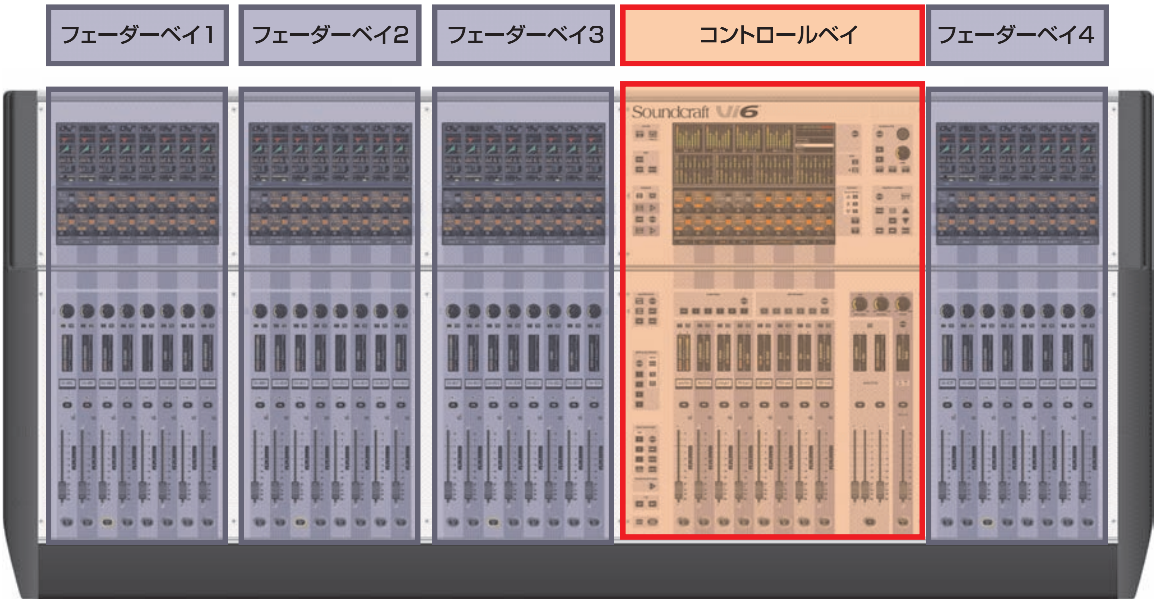


図 1－1 コントロールサーフェスのベイ

※それぞれのフェーダーベイには 8 本のフェーダーと全ての設定状態をモニタリングできる液晶ディスプレイがあります。入力フェーダーはサーフェス全体で 32 本あり、レイヤーを切り替えることなく 32 系統の入力信号に直接アクセスできます。

※コントロールベイには 8 本の出力フェーダーと 3 本の LCR マスターフェーダー、16 個のロータリー出力フェーダーがあり、レイヤーを切り替えることなく全部で 27 系統の出力レベルを調整可能です。スナップショット、モニタリング、トークバック、オシレーターなどの全体的な設定や調整は基本的にコントロールベイで行います。

●レイヤー

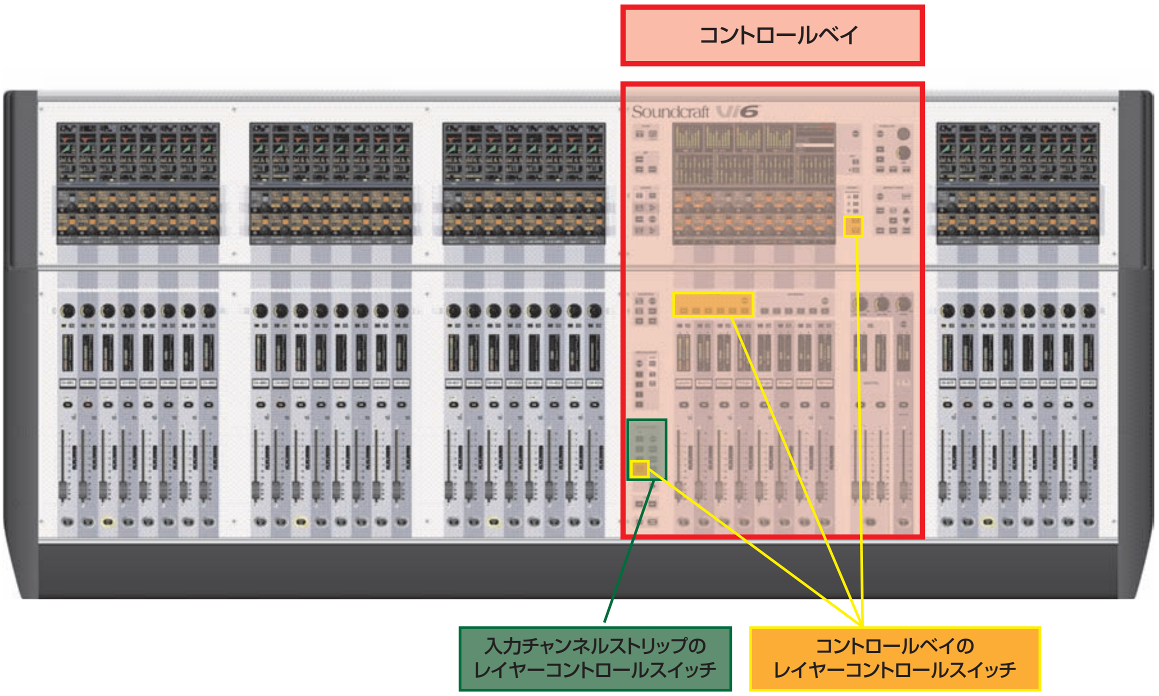


図 1－2　レイヤーの操作

コントロールサーフェスでは 64 系統の入力及び 35 系統のバス出力をサーフェス上の 32 本の入力ストリップ、8 本のバスストリップ、LCR マスターを使用して制御します。Vi6 はレイヤー構造でできており、上記のレイヤーコントロールスイッチを押すことで他のレイヤーに移動できます。
詳細に関しては「第 8 章　レイヤー」を参照してください。

●エンコーダー

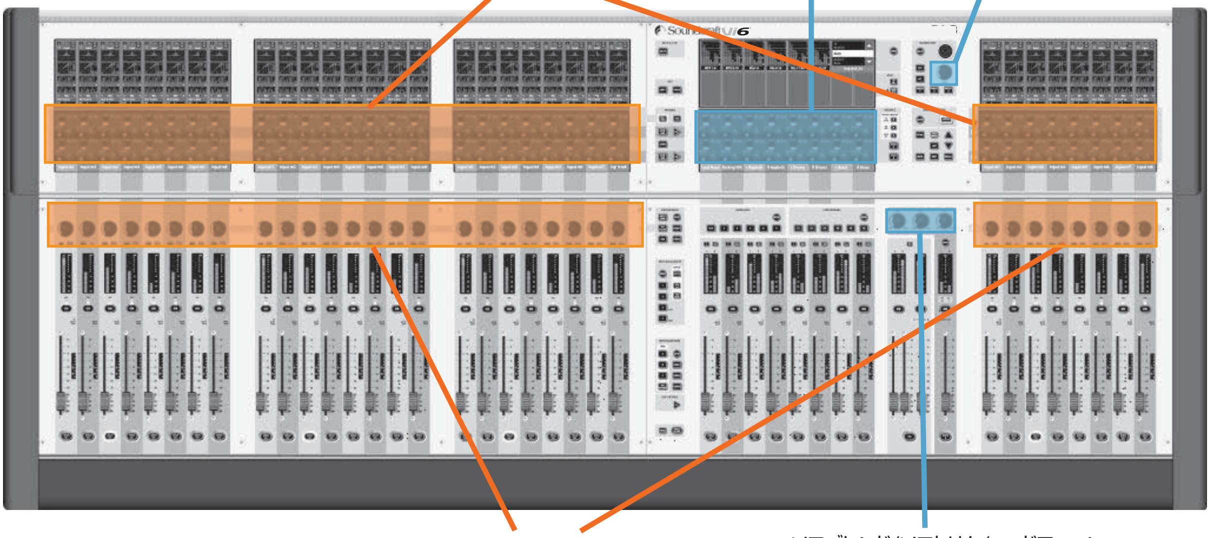


図 1−3　エンコーダー

※入力セクションのエンコーダーエリアに配置されている 2 列のエンコーダー (VST エンコーダー) 及びスイッチはモードにより働きが異なります。選択している機能に依存する形でエンコーダーの設定項目は変わります。

※基本的な操作では VST エンコーダーは入力チャンネルに関する制御を行います。

※ 32 個のチャンネルエンコーダーは入力チャンネルに関する機能を割り当てられています。

※コントロールベイのマスタースクリーン配置されている 16 個の出力エンコーダーは基本的には出力フェーダーとして機能しますが、選択した機能に依存して切り替わります。

※コントロールベイのパネル部分に配置されている LED インジケーターが周囲に付いた 4 つのエンコーダーはトークバック / オシレーターレベル、ソロブレンド、ソロトリム、ヘッドホンレベルを調整するエンコーダーです。これらのエンコーダーはそれらの機能専用になっています。

詳細に関しては「第 7 章　エンコーダー」を参照してください。

●コントロールベイの音声機能

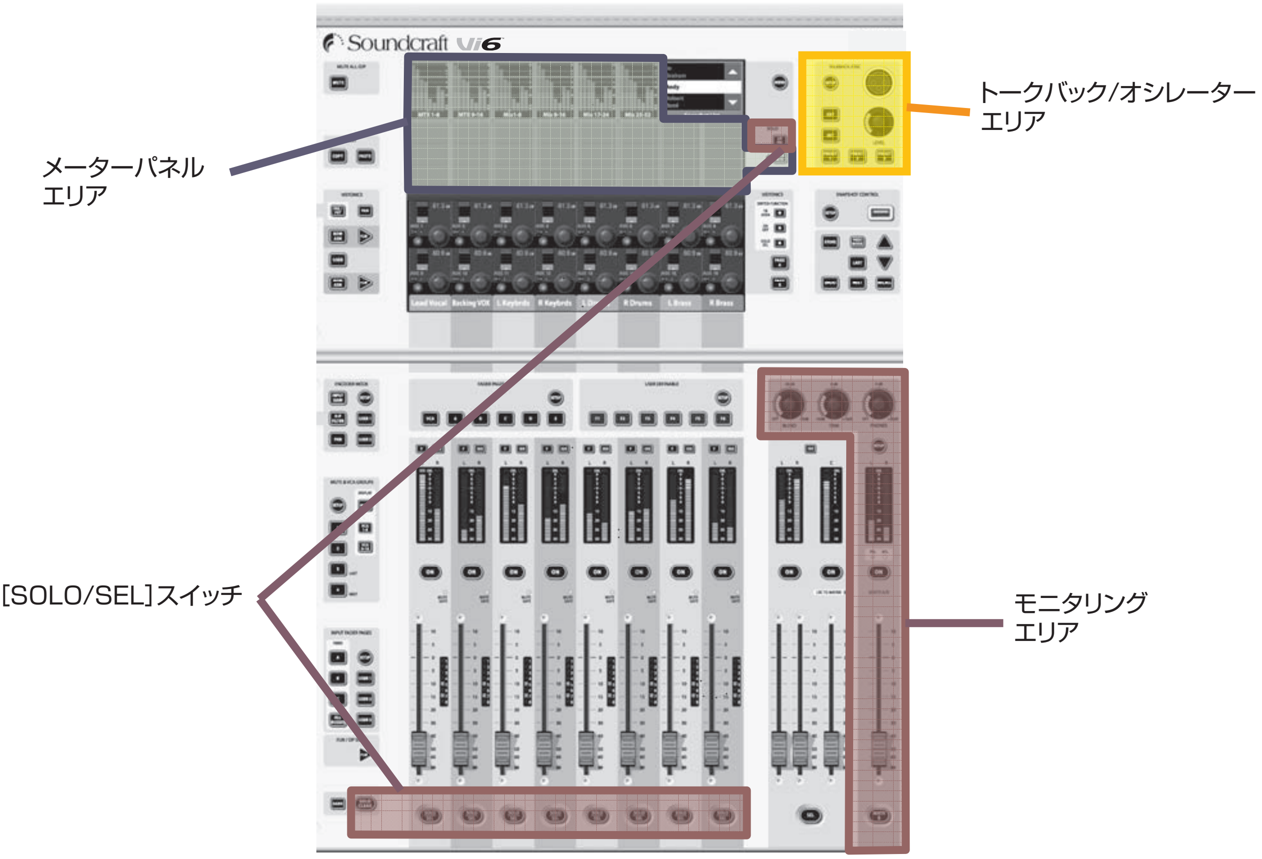


図 1－4　コントロールベイの音声機能

※モニタリングエリアはマスター L/R/C の信号レベルを含む、いくつかのポイントのオーディオ信号を検聴し、モニタリングする機能があります。

※トークバック / オシレーターエリアはトークバック機能とオシレーターの設定を行うエリアです。

※メーターパネルエリアは全 64 系統の入力、32 系統のバス出力のレベルを表示します。

●マスターコントロール

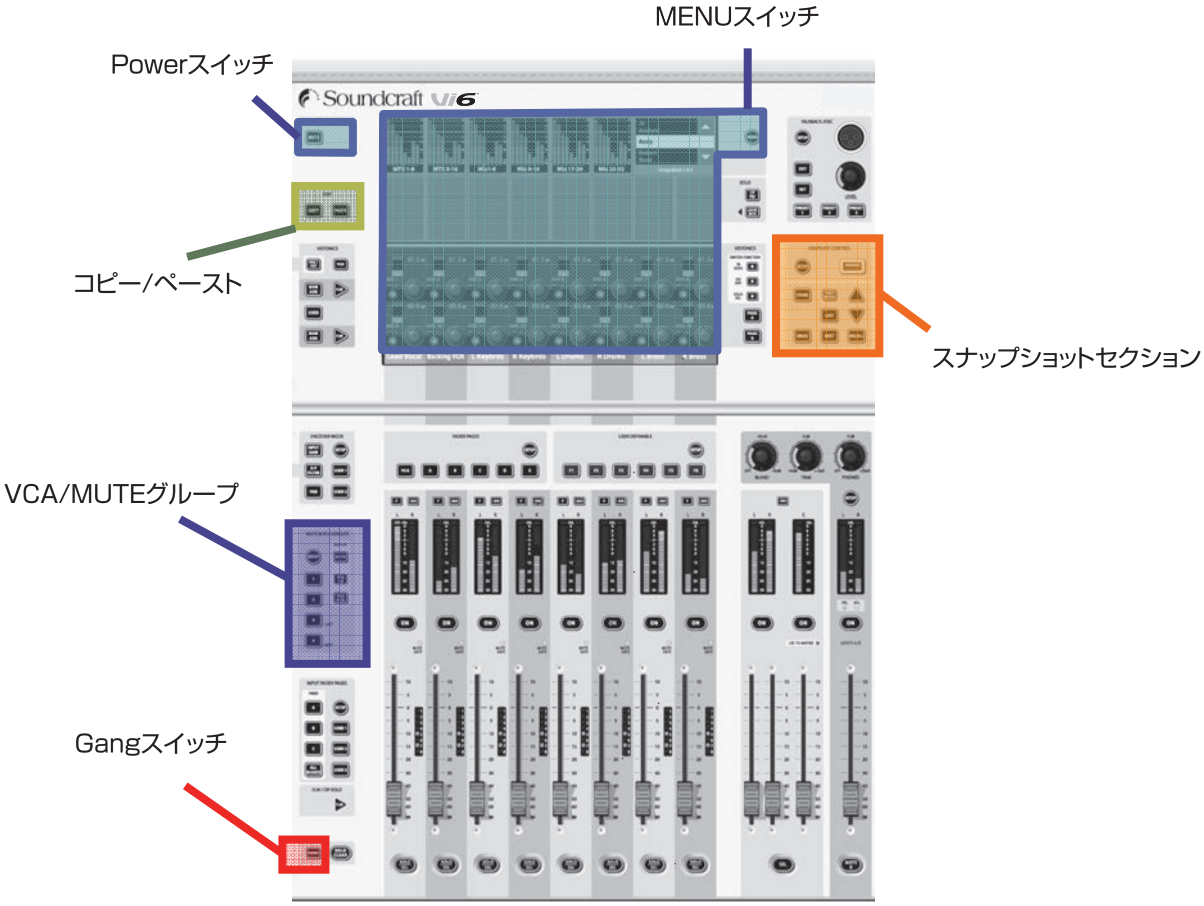


図 1－5　マスターコントロール

※ VCA/MUTE グループは VCA 及びミュートグループの機能を備えたエリアです。

※スナップショットはコンソール全体の設定を保存、及び呼び出しを行います。

※ MENU を押すとメインメニューに移動し、システムの主要な設定を行えます。

※コピー / ペーストは異なるモード間での設定作業や繰り返しの多い作業を行う際に便利です。

※ Gang はチャンネル機能を一時的にリンクする機能です。

※ Power スイッチは電源の ON/OFF に使用するほか、突発的な事態に全出力をミュートする「MUTE ALL」機能も近日搭載される予定です。

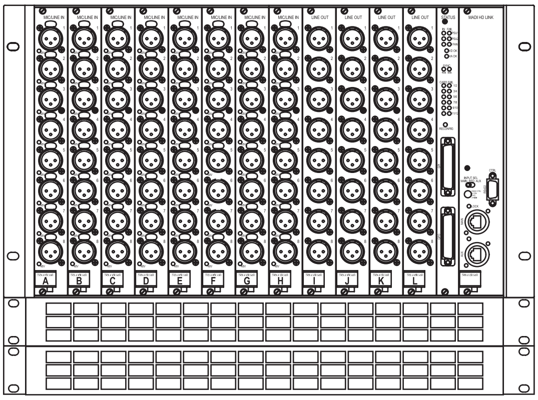
■ハードウェアの外観

ステージボックス

ステージボックス本体(6U)

ファンユニット(1U)

フィルターユニット(1U)

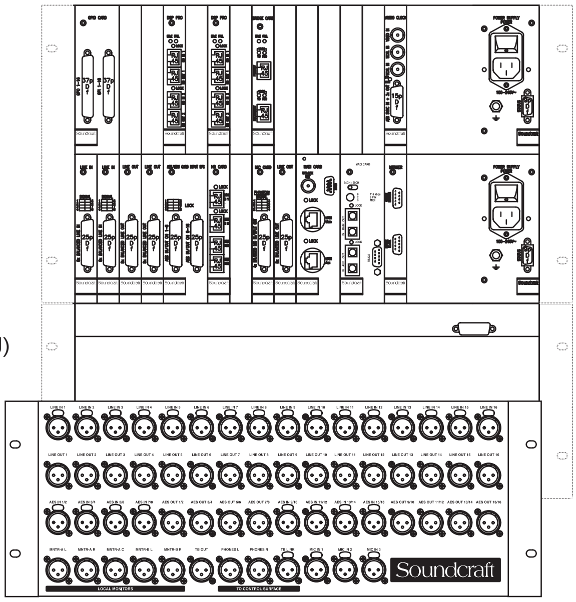


ローカルラック

ローカルラック本体(6U)

ファン/フィルターユニット(4U)

ブレイクアウトボックス(4U)



コントロールサーフェス

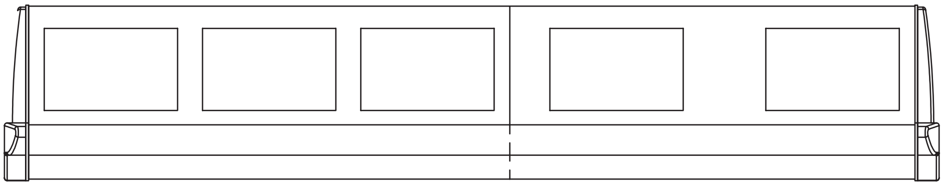


図２−１　Vi6 を構成する３つのユニット

■冷却ファン / フィルターの取り付け方法

ステージボックスとローカルラックのフライトケースには冷却ファンとフィルターが下図の位置に取り付けられています。

ローカルラック

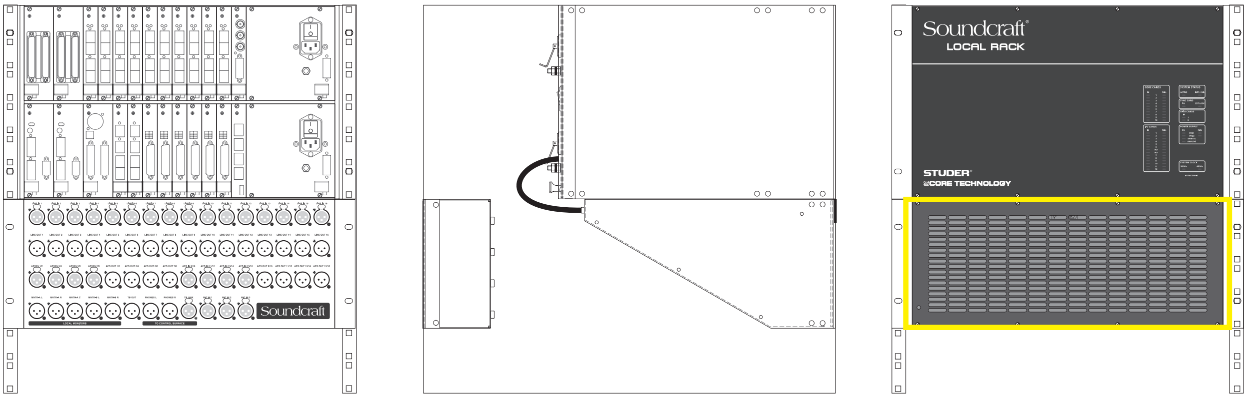


図 2−2a　ローカルラックの設置位置

ステージボックス

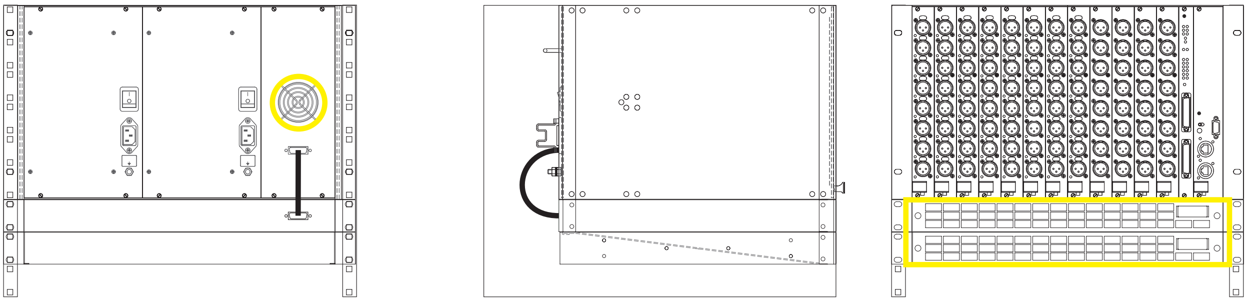


図 2−2b　ステージボックスの設置位置

注意
ローカルラック、ステージボックスにファンを取り付けて運用する場合は、必ずフィルターを定期的にクリーニングしてください。

■コントロールサーフェスの背面端子

●電源端子

主電源はスイッチ付きの IEC コネクターから、電源ユニットに供給されます。

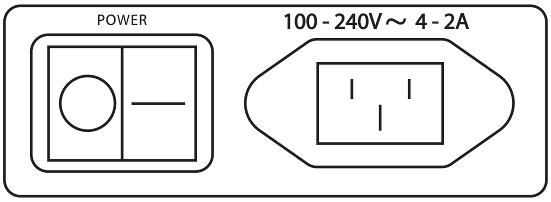


図 2−3a　主電源の電源プラグ

ローカルラック、ステージボックスともオプションで予備電源を用意しています。予備電源の電源プラグは下図のようになっています。

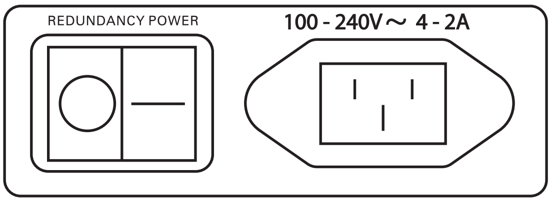


図 2−3b　予備電源の電源プラグ

●音声 / データ伝送用端子

MIDI 端子
5 ピン DIN コネクターです。

Hi-Q Net 接続端子
XLR 型の EtherCon コネクターです。

USB 端子
どちらか片方をPCタイプのキーボード用コネクターとして使用し、空き側の端子はメモリースティック用として使用します。前面パネル側にもメモリースティック用の USB 端子があります。

トークバックマイク用端子
前面パネル側のトークバックマイク用端子とパラレル接続になっています。マイクロホンにファンタム電源が必要な場合は、48V スイッチで供給してください。

トークバックリンク、フォーン L&R、コントロールデータ端子
この 4 つの端子（XLR 端子× 3、XLR 型 EtherCon コネクター× 1）は、コントロールサーフェスとローカルラックのリンクに使用します。これらの端子を接続するケーブルはシステムに含まれており、ケーブルにはそれぞれの端子名が印字されています。

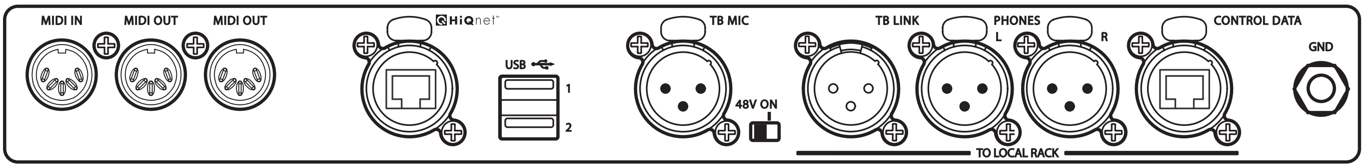


図 2−4　コントロールサーフェスの背面端子

■ローカルラック

●ローカルラックの概要

ローカルラックはミキシング処理を行う DSP ミキシングプロセッサーとローカル入出力で構成されている Vi6 の心臓部です。
ラックは S-Core と呼ばれる STUDER 製の 6U サイズのプロッセシング＆ I/O ユニットで構成され、下部に 4U サイズの低騒音冷却ファンユニットを搭載しています。S-Core は 2 つのセクションに分かれており、上の 3U セクションで DSP ミキシング、下の 3U セクションでローカル入出力とステージボックスとのリモート接続を行います。
S-Core 内の信号処理は、コントロールサーフェスから独立しています。そのため、コントロールサーフェスの電源 OFF または S-Core と接続が外れても、オーディオ信号が途切れることはありません。

●ローカルラックの働き

コントロールサーフェスは、ローカルラックの DSP ミキシングセクションの中央にあるプロッセシングハブとの通信を行うブリッジカードにコントロールデータを送ります。ブリッジカードは、コントロールデータを解析し、データを 2 つの DSP カードと FX カードに送ります。これらのカードが実際のオーディオ信号の処理を行います。オーディオ入出力は、4 本の短い Cat5 ケーブルで、ローカル入出力セクションの DSP カードと接続しています。

●前面パネル

前面パネルにはローカルラックの状態を表示するステータス LED があります。

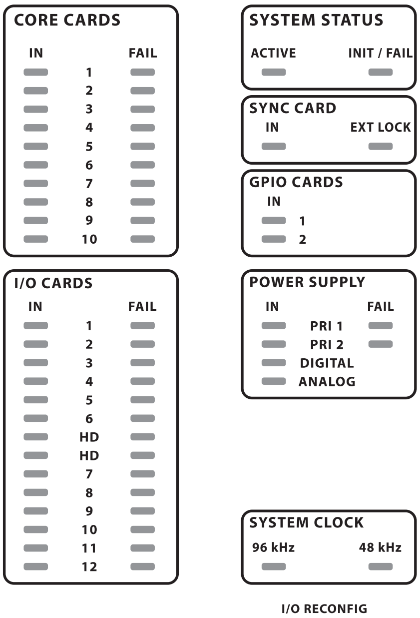


図 2-5　ステータス LED

ステータス LED は、ローカルラックの機能が正常な時は緑色 LED が点灯し、DSP カードのエラーが生じた場合、赤色 LED が点灯します。
注意
パネル右下の小さな穴の中に、RECONFIG スイッチがあります。細いドライバーか先の細いピンでこのスイッチを押すと、ローカルラック内の下側列のカードがリセットされます：このスイッチは、コンソールを強制的にリセットします。このスイッチは、カード設定が変えられてしまった場合の時だけ使用してください。

●ローカルラックの背面パネル

ローカルラックの背面パネルにはカードフレームに収まった各種プロセッシングカードと XLR ブレイクアウトボックスを搭載しています。

主電源

主電源は、AC100V ～ 240V に対応し、入力された AC は DC24V に変換されます。ローカルラックは、2 台の電源ユニットで必要に応じてスムーズに切り替わります。ラックの冷却ファンの電源は、2 台の内の 1 台から供給されています。

XLR ブレイクアウトボックス

アナログオーディオ信号及びデジタル AES/EBU 信号に対応するコネクターを備えたインターフェースカードを収めるフレームです。インターフェースカードはライン入力カード、ライン出力カード、マイクカード、AES/EBU カードの 4 種用意しており、ブレイクアウトボックスの全てのコネクターは XLR タイプです。もし、ユーザーがローカルラックカードに適したインターフェースを持っている場合、このブレイクアウトボックスを除いた発注も可能です。コネクターピンの配線表は 2－6 ページを参照してください。
ブレイクアウトボックスにはユーザーが入力チャンネルまたは出力チャンネルをパッチしやすいようにアルファベットや番号が記載されています。詳しくは図 2－7 を参照してください。

オーディオ入出力カード

以下のカードをサポートしています。

マイク / ライン入力カード× 1:	4 系統の電子バランス、マイク / ライン入力。各チャンネルにデジタル制御のゲイン調節、80Hz ハイパスフィルター、ファンタム電源を搭載。
ライン入力カード× 2:	8 系統のライン入力。
ライン出力カード× 3:	8 系統のライン出力。
AES カード× 1:	16 系統の AES 入力と 16 系統の AES 出力
MADI ステージボックスインターフェースカード× 1:	通常は Cat5 用。オプションで光 MADI カードも用意。
光 MADI カード× 1:	64 系統の MADI 入力と 64 系統の MADI 出力。

詳細は 2－7 ページの「カード機能の概要」を参照してください。

ローカルラックの背面接続図

ブリッジカードの上段の RJ45、イーサネット端子はコントロールサーフェスとの接続に使用します。

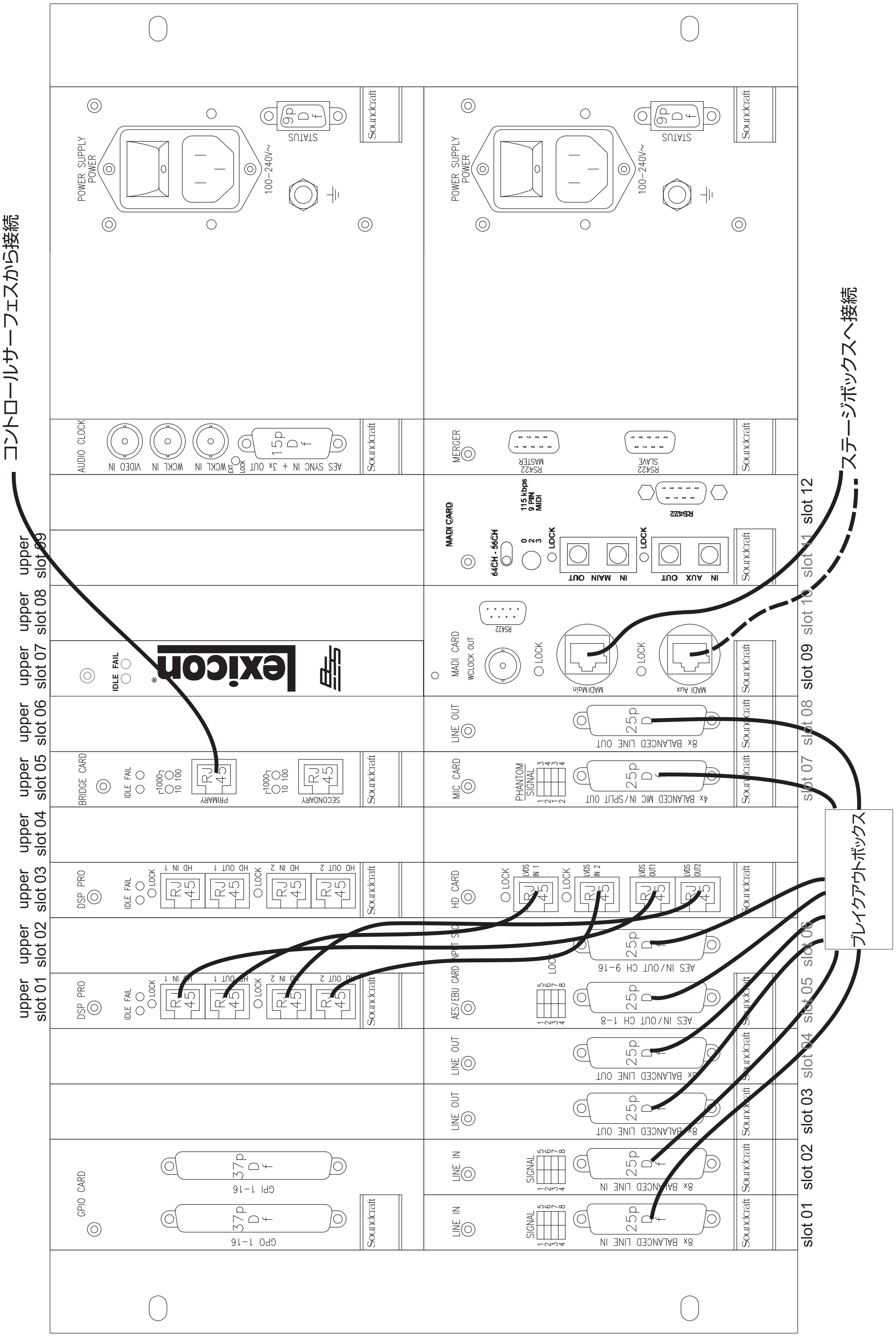
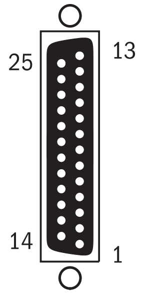


図２−６　ローカルラック背面パネルの接続図

ローカルラックのコネクターピン配線表

全てD-Sub25ピン
(メス)コネクター



SLOT 1 LINE INPUTS

Pin	Signal	Pin	Signal
		13	no connection
25	LINE IN 1 screen	12	LINE IN 1 signal-
24	LINE IN 1 signal+	11	LINE IN 2 screen
23	LINE IN 2 signal-	10	LINE IN 2 signal+
22	LINE IN 3 screen	9	LINE IN 3 signal-
21	LINE IN 3 signal+	8	LINE IN 4 screen
20	LINE IN 4 signal-	7	LINE IN 4 signal+
19	LINE IN 5 screen	6	LINE IN 5 signal-
18	LINE IN 5 signal+	5	LINE IN 6 screen
17	LINE IN 6 signal-	4	LINE IN 6 signal+
16	LINE IN 7 screen	3	LINE IN 7 signal-
15	LINE IN 7 signal+	2	LINE IN 8 screen
14	LINE IN 8 signal-	1	LINE IN 8 signal+

SLOT 2 LINE INPUTS

Pin	Signal	Pin	Signal
		13	no connection
25	LINE IN 9 screen	12	LINE IN 9 signal-
24	LINE IN 9 signal+	11	LINE IN 10 screen
23	LINE IN 10 signal-	10	LINE IN 10 signal+
22	LINE IN 11 screen	9	LINE IN 11 signal-
21	LINE IN 11 signal+	8	LINE IN 12 screen
20	LINE IN 12 signal-	7	LINE IN 12 signal+
19	LINE IN 13 screen	6	LINE IN 13 signal-
18	LINE IN 13 signal+	5	LINE IN 14 screen
17	LINE IN 14 signal-	4	LINE IN 14 signal+
16	LINE IN 15 screen	3	LINE IN 15 signal-
15	LINE IN 15 signal+	2	LINE IN 16 screen
14	LINE IN 16 signal-	1	LINE IN 16 signal+

SLOT 3 LINE OUTPUTS

Pin	Signal	Pin	Signal
		13	no connection
25	LINE OUT 1 screen	12	LINE OUT 1 signal-
24	LINE OUT 1 signal+	11	LINE OUT 2 screen
23	LINE OUT 2 signal-	10	LINE OUT 2 signal+
22	LINE OUT 3 screen	9	LINE OUT 3 signal-
21	LINE OUT 3 signal+	8	LINE OUT 4 screen
20	LINE OUT 4 signal-	7	LINE OUT 4 signal+
19	LINE OUT 5 screen	6	LINE OUT 5 signal-
18	LINE OUT 5 signal+	5	LINE OUT 6 screen
17	LINE OUT 6 signal-	4	LINE OUT 6 signal+
16	LINE OUT 7 screen	3	LINE OUT 7 signal-
15	LINE OUT 7 signal+	2	LINE OUT 8 screen
14	LINE OUT 8 signal-	1	LINE OUT 8 signal+

SLOT 4 LINE OUTPUTS

Pin	Signal	Pin	Signal
		13	no connection
25	LINE OUT 9 screen	12	LINE OUT 9 signal-
24	LINE OUT 9 signal+	11	LINE OUT 10 screen
23	LINE OUT 10 signal-	10	LINE OUT 10 signal+
22	LINE OUT 11 screen	9	LINE OUT 11 signal-
21	LINE OUT 11 signal+	8	LINE OUT 12 screen
20	LINE OUT 12 signal-	7	LINE OUT 12 signal+
19	LINE OUT 13 screen	6	LINE OUT 13 signal-
18	LINE OUT 13 signal+	5	LINE OUT 14 screen
17	LINE OUT 14 signal-	4	LINE OUT 14 signal+
16	LINE OUT 15 screen	3	LINE OUT 15 signal-
15	LINE OUT 15 signal+	2	LINE OUT 16 screen
14	LINE OUT 16 signal-	1	LINE OUT 16 signal+

SLOT 5 AES IN/OUT CHANNELS 1-8

Pin	Signal	Pin	Signal
		13	no connection
25	CH1/2 IN screen	12	CH1/2 IN signal-
24	CH1/2 IN signal+	11	CH3/4 IN screen
23	CH3/4 IN signal-	10	CH3/4 IN signal+
22	CH5/6 IN screen	9	CH5/6 IN signal-
21	CH 5/6 IN signal+	8	CH7/8 IN screen
20	CH7/8 IN signal-	7	CH7/8 IN signal+
19	CH1/2 OUT screen	6	CH1/2 OUT signal-
18	CH1/2 OUT signal+	5	CH3/4 OUT screen
17	CH3/4 OUT signal-	4	CH3/4 OUT signal+
16	CH5/6 OUT screen	3	CH5/6 OUT signal-
15	CH5/6 OUT signal+	2	CH7/8 OUT screen
14	CH7/ 8 OUT signal-	1	CH7/8 OUT signal+

SLOT 6 AES IN/OUT CHANNELS 9-16

Pin	Signal	Pin	Signal
		13	no connection
25	CH9/10 IN screen	12	CH910 IN signal-
24	CH9/10 IN signal+	11	CH11/12 IN screen
23	CH11/12 IN signal-	10	CH11/12 IN signal+
22	CH13/14 IN screen	9	CH13/14 IN signal-
21	CH13/14 IN signal+	8	CH15/16 IN screen
20	CH15/16 IN signal-	7	CH15/16 IN signal+
19	CH9/10 OUT screen	6	CH9/10 OUT signal-
18	CH9/10 OUT signal+	5	CH11/12 OUT screen
17	CH11/12 OUT signal-	4	CH11/12 OUT signal+
16	CH13/14 OUT screen	3	CH13/14 OUT signal-
15	CH13/14 OUT signal+	2	CH15/16 OUT screen
14	CH15/16 OUT signal-	1	CH15/16 OUT signal+

SLOT 7 MIC CARD

Pin	Signal	Pin	Signal
		13	no connection
25	TB LINK screen	12	TB LINK signal-
24	TB LINK signal+	11	MIC IN 1 screen
23	MIC IN 1 signal-	10	MIC IN 1 signal+
22	MIC IN 2 screen	9	MIC IN 2 signal-
21	MIC IN 2 signal+	8	MIC IN 3 screen
20	MIC IN 3 signal-	7	MIC IN 3 signal+
19	not used	6	not used
18	not used	5	not used
17	not used	4	not used
16	not used	3	not used
15	not used	2	not used
14	not used	1	not used

SLOT 8 LINE OUTPUTS

Pin	Signal	Pin	Signal
		13	no connection
25	MNTR A L screen	12	MNTR A L signal-
24	MNTR A L signal+	11	MNTR A R screen
23	MNTR A R signal-	10	MNTR A R signal+
22	MNTR A C screen	9	MNTR A C signal-
21	MNTR A C signal+	8	MNTR B L screen
20	MNTR B L signal-	7	MNTR B L signal+
19	MNTR B R screen	6	MNTR B R signal-
18	MNTR B R signal+	5	TB OUT screen
17	TB OUT signal-	4	TB OUT signal+
16	PHONES L screen	3	PHONES L signal-
15	PHONES L signal+	2	PHONES R screen
14	PHONES R signal-	1	PHONES R signal+

●カード機能の概要

ローカルラックのカードフレームは、以下の機器で構成されています。

（上段）

リレーコンタクト付きの GPIO カード

1 枚で GPIO を 2 個備えています。それぞれの GPIO は個別にコントロールサーフェスの GPIO ページで設定できます。入力はフォトカプラで、出力は単極単投 (SPST) 型のリレーコンタクトです。コネクターピン番号は右の図を参照してください。

ブリッジカード

コントロールサーフェスとローカルラック間の接続を行います。ラック内の全ての信号処理を制御する QNX が組み込まれています。

DSP PRO カード

システムのオーディオ処理を全て行う 12 個の Hammerhead SHARC チップが搭載されています。

オーディオクロックカード

外部機器とのクロックを同期するためのクロック入出力端子が備えられています。クロック入力はビデオクロック、ワードクロック、AES/EBU クロックから選択できます。入力したクロックはコンソール用のワードクロックソースとして使用できます。コンソールは同期用にワードクロックと AES/EBU クロックを常時出力しています。

（下段）

ライン入力カード

ラインレベルのアイソレートトランスを備えた 8 系統のアナログライン入力です。入力シグナルインジケーターを搭載し、チャンネルごとの信号の状態が確認できます。アナログからデジタルへの変換は 24 ビットです。

ライン出力カード

ラインレベルのアイソレートトランスを備えた 8 系統のアナログライン出力です。8 チャンネル分の DA コンバーターを搭載し、クロックはバックプレーンから受け取ります。3 枚目のカードは、モニター出力とコントロールサーフェスへのヘッドホン出力に使用します。

AES/EBU 入出力カード、サンプリングレート変換

カードは、8 チャンネル AES 入力と 8 チャンネル AES 出力を備えています。入力信号はサンプリングレートによって変換されるため、外部クロックは必要ありません。サンプリングレート変換は内部ジャンパーで無効にもできます。

HD カード

上段の DSP PRO カードとの通信を行います。デジタルオーディオ、コントロールデータ、及びフレーム内のカードステータス情報の通信を行っています。それぞれのリンクケーブルは、96 チャンネル分のデータを処理できます。HD カードはシステムのロードや、設定などの状況に応じた作業の処理を行います。ローカルラックのフロントパネルにある RECONFIG スイッチは、コンソールを強制的に再設定します。

マイクカード

トークバックと、ローカルマイク用の４系統のマイク入力です。カードには８つのインジケーターがあり、４つはマイク入力のシグナルインジケーター、４つはファンタム電源のインジケーターです。

MADI カード 1

ローカルラックとステージボックスの接続を行うカードです。64 チャンネル分のオーディオ信号の伝送が行え、通常の設定では 64 入力と 32 出力となっています。このカードはステージボックスカードの状態についての情報を受け取ると同時にステージボックスにコントロールデータを送ります。カードの 2 番目の入力は、サンプリングレートを 96kHz に増加する (DSP カード追加により対応。現在未対応)、またはリダンダント用のものです。また、この入力はクロックとコントロールデータの伝送にも使用します。D-Sub9 ピンコネクターはローカルラックからステージボックスへの RS422 シリアルデータを伝送します。Lock LED は、ローカルラックとステージボックス間の、クロックがロックすると点灯します。ワードクロック出力は 1 台のステージボックスと 2 台のコンソールの接続時にワードクロックソースとして使用します。

MADI カード 2

MADI カード 2 は、MADI カード 1 の右側に配置しています。MADI カード 2 は、MADI レコーダーなど外部 MADI 機器との接続及び光コネクターの接続に使用します。接続した機器によって 56 チャンネルまたは、64 チャンネルのどちらかの MADI モードが選択できます。

Merger カード

このカードは内部の信号処理用のもので、搭載されている D-Sub コネクターは使用しません。

ブレイクアウトボックス

ブレイクアウトボックスにはライン入力× 16、ライン出力× 16、AES/EBU 入力× 16、AES/EBU 出力× 16、モニター / トークバック出力× 5、マイク入力× 3 に加え、コントロールサーフェスとのリンク用コネクター× 3 を装備しています。

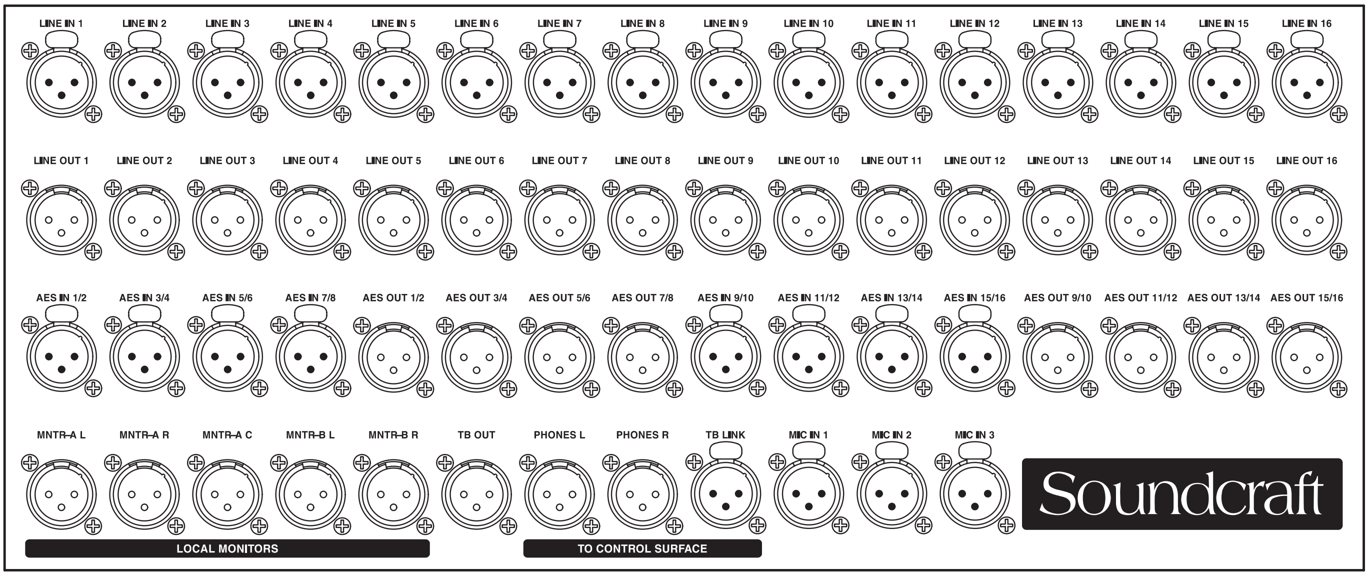


図２−７　XLR ブレイクアウトボックス

Cat5 ブレイクアウトパネル

注意：このパネルは初期モデルには搭載していません。

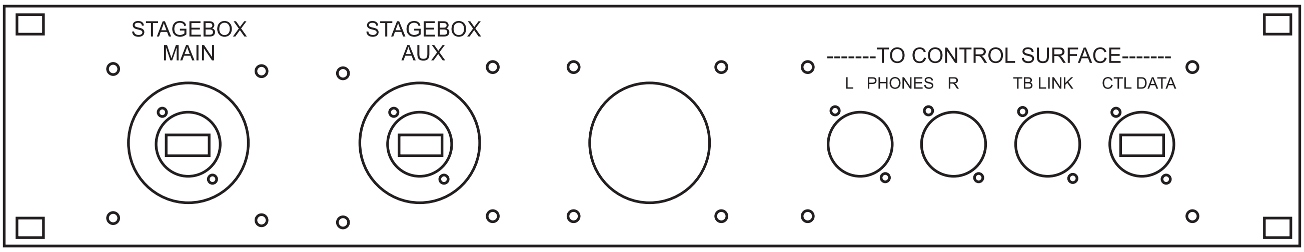


図２−８　Cat5　ブレイクアウトパネル

■ステージボックス

ステージボックスには 12 個のカードスロットがあり、高さ 6U のオーディオ入出力カード、GPIO/LED カード、ローカルラックとステージボックス間の接続を行う MADI HD カードを装着しています。
スロットは左から右へ向かって、A ～ L のアルファベットが記載され、それぞれのカードに配置されたコネクターには、上から下へ向かって 1 ～ 8 の番号が表示されています。これらの表示はパッチシステム (「第 10 章　パッチシステム」を参照) を設定する際、入力チャンネルをどの出力バスに設定するかを分かりやすくするためのものです。
ステージボックスの背面側に、主電源と冷却ファンモニター用コネクターがあります。

●ステージボックスの概要

主電源

主電源を接続します。入力電圧は AC100V ～ 240V です。ステージボックスは、必要に応じてリダンダント用の予備電源を接続することができます。

オーディオ入出力カード

以下のカードをサポートしています。

マイク / ライン入力カード× 8:	8 系統の電子バランス、マイク / ライン入力。各チャンネルにデジタル制御によるアナログゲイン、20dB パッド、80Hz ハイパスフィルター、ファンタム電源を搭載。
ライン出力カード× 4:	8 系統のライン出力。

オプション

AES 入力カード :	8 系統の AES デジタル入力（マイク / ライン入力カードを 1 枚抜いて装着）。
AES 出力カード :	8 系統の AES デジタル出力（マイク / ライン入力カードを 1 枚抜いて装着）。

●カード機能の概要

入力カード

8 系統のマイクアンプ、ファンタム電源、パッド、アナログローパスフィルター、フェイズリバースと AD コンバーターを装備しています。カードは内部 ID により入力か出力、アナログかデジタルかを表示します。カードの構成が変わった場合などは自動的に認識されます。

出力カード

8 系統の DA コンバーターを装備しています。カードにはリレー回路が用意されており、電源不良時には出力がミュートされます。モジュールのタイプは、内部 ID によって認識されます。
通常は 4 枚の出力カードが装着され、32 系統の出力が行えます。出力チャンネルを増やしたい場合は最大 8 枚まで出力カードを装着できますが、追加した枚数分入力カードを外す必要があります。

GPIO/LED カード

GPIO はコントロールサーフェスでリモートコントロールします。入力はフォトカプラ、出力はトランジスタオープンコレクターです。カードにはステータスインジケーターがあり、電源、クロック、ステータス、I/O を監視しています。RECONFIG スイッチは、カードの設定が変えられた時に押してください。

MADI HD カード

ローカルラックの MADI カードとのオーディオ信号とコントロールデータの通信接続用カードです。ローカルラックの MADI カードからステージボックス MADI カードへクロックが通信されます。2 番目の入力コネクターは、サンプリングレートを 96kHz に増加する (DSP カード追加により対応。現在未対応)、もしくはリダンダントのために 2 台のコンソールを使用する場合、モニター /FOH の設定をするために接続します。MADI カードクロックステータスが正常な時、Lock LED が点灯します。RS422 リンク出力も接続されている場合、ローカルラックとの通信を行います。
RS422 ポートの接続によって、スタンドアローンモードとデジタルスネークモードの時に、ステージラックのマイクプリアンプのゲイン調節を行うことができます。

● MADI ケーブルのリダンダント機能

通常のシステムでは 1 本のケーブルを、MAIN または AUX ポートに接続します（通常 MAIN 側）。よりセキュリティ効果を高めるため、2 本のケーブルで接続すれば完全に自動化されたリダンダントオペレーションを供給できます。ステージボックスの MADI カードにある、3 点式 INPUT SEL トグルスイッチで、オペレーションモードを決定します。

注意
このスイッチは正しく設定を行ってください！

シングルケーブルオペレーション :	スイッチを「MAIN」または「AUX」に設定（使用しているソケット側に設定してください）。
デュアルリダンダントオペレーション :	スイッチを「RED」に設定。

デュアルリダンダントオペレーションの場合、1 本目のケーブルが不良になると、自動的に 2 本目のケーブル側に切り替わります。その後 1 本目のケーブルが復旧してもシステムは 2 本目ケーブルに留まります。これはシステムが、断続的に切り替わり続けることを防ぐためです。

注意
1 本のケーブルでシステムを組んでいるときに、スイッチを RED モードで使用しないでください。ケーブルの接続が不完全の時に信号が回復せずに、このシステムが働くことがあります。

●前面パネル

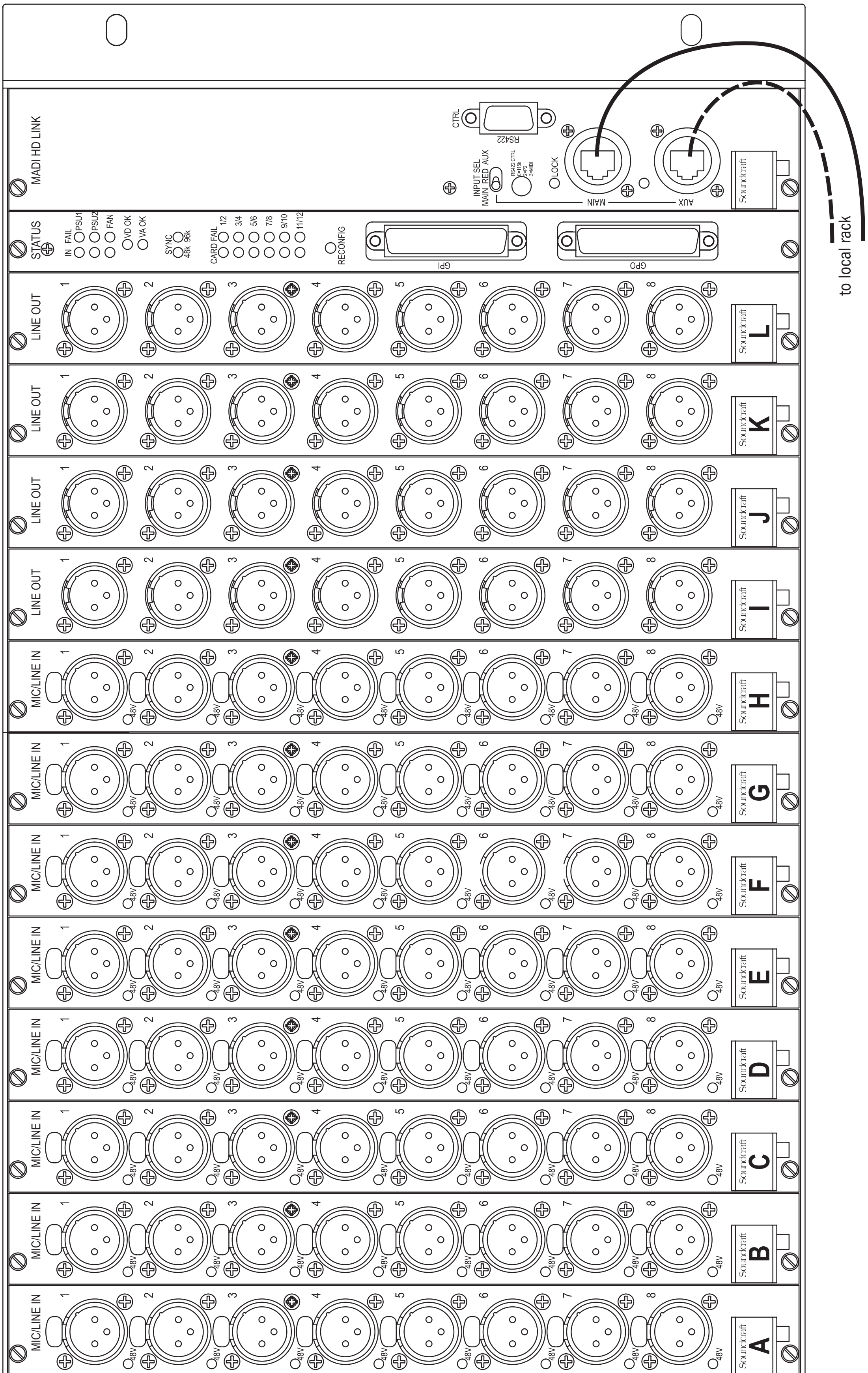


図２−９　前面パネル (ステージボックス)

■システムの接続 (CAT5 ブレイクアウトボックス装着時)

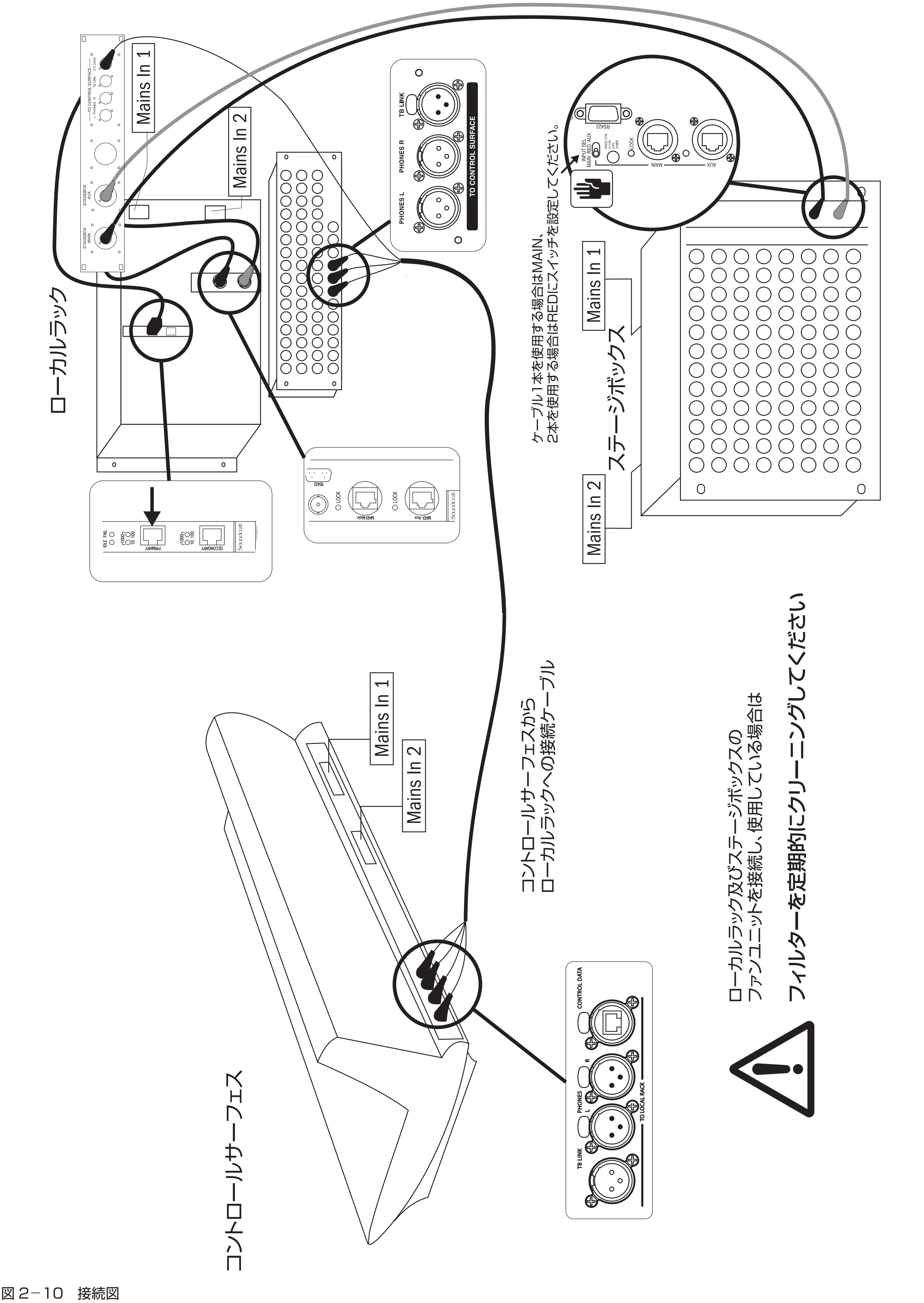


図２−10　接続図

■システムの接続 (CAT5 ブレイクアウトボックス未装着時)

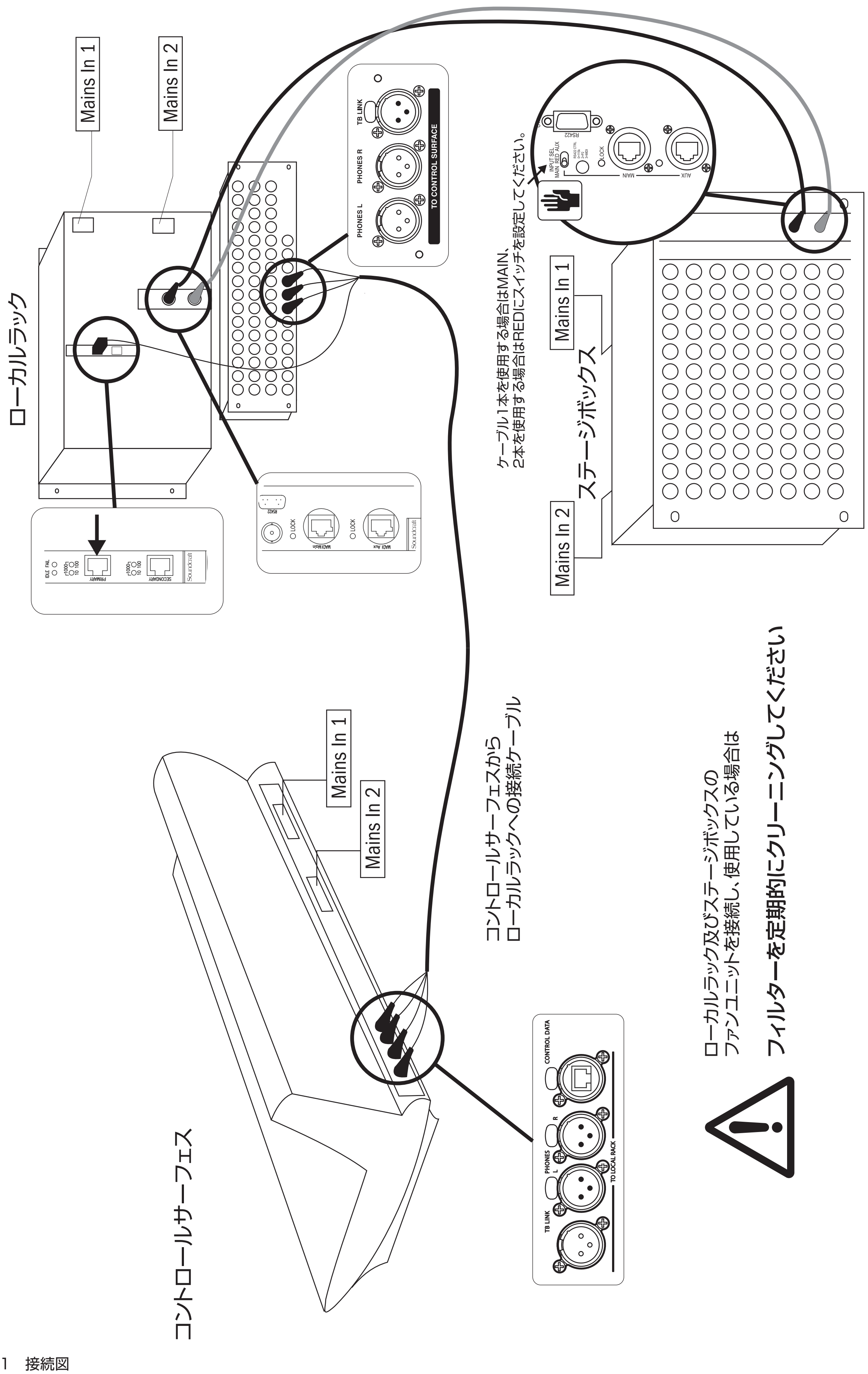


図２−11　接続図

■操作の基本

＊[SETUP]スイッチを押すとすぐにセットアップ機能のページに移動します。

＊ページを閉じる時はスクリーン上の[EXIT]スイッチを押します。

＊変更を加えたパラメーターは直ちに有効になります。

＊灰色の反転表示はオーディオ機能がバイパスされていることを表します。

＊灰色反転表示のブロックでも設定準備のためにパラメーターの変更が行えます。
たとえばイコライザーの {IN} スイッチが OFF の場合でもイコライザーの設定変更及びスイッチの ON/OFF が行えます。

■取扱説明書の記載ルール

３種類のカッコによって、スイッチやエンコーダーの種別を区別して記載します。

[　　]　コントロールサーフェス上にマウントされた、スイッチまたはエンコーダーを表します。

{　　}　Vistonics II インターフェース (液晶ディスプレイ) 上に実際にマウントされた、スイッチ、またはエンコーダーを表します。

〈　　〉　Vistonics II インターフェース (液晶ディスプレイ) 上部のタッチエリアのスイッチを表します。

■スクリーン

●入力チャンネルの画面

入力チャンネルの画面は、下図に示すようなエリアとフィールドに分けられています。
※それぞれの TFT スクリーンは、３段階の明るさ調節ができます。

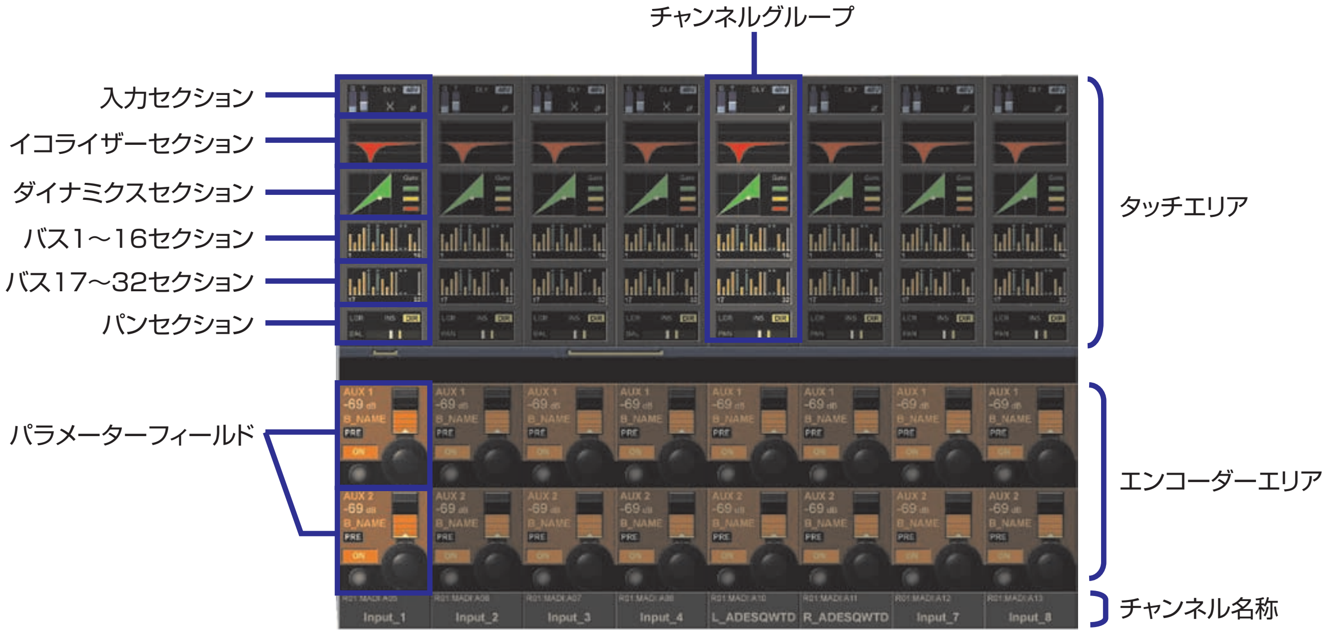


図３−１　入力スクリーンのエリア / フィールド

●ディスプレイの色分け

ディスプレイは機能ごとに以下の色分けがされています。
FaderGlow 機能のカラーは、17−1 ページを参照してください。FaderGlow(特許出願中)は、割り当てられている機能によってフェーダー内部の LED のカラーが変化する機能です。ユーザーはフェーダーのアサイン状況を直感的に理解できるため、操作ミスを低減できます。

オーディオプロセッシング

機能	色
入力	青
イコライザー	赤
ダイナミクス	紺
パン	緑
オシレーター	黄
モニタリング	薄紫

バス

機能	色
AUX	オレンジ
オーディオグループ	緑
マトリックス	青緑

VCA/ミュートグループ

機能	色
VCA1～8	青
VCA9～16	ピンク
ミュートグループパッチ	赤
入力パッチ	青
出力パッチ	赤
コントロール	灰

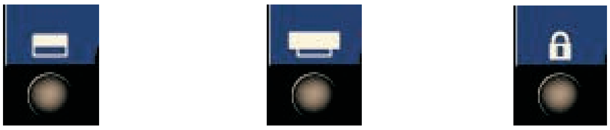
■ Vistonics II インターフェース上のスイッチ / つまみ

機能がスイッチに割り当てられている場合、スイッチは以下のように表示します。

OFF　　ON

図 3－2a スイッチの機能表示

スイッチにタッチエリアで展開する設定ページが割り当てられている場合、スイッチは以下のように表示します。



通常　　ページオープン　　構成のロック

図 3－2b　設定ページの状態表示

■オーディオ機能の状態

バス出力やエフェクターなどのオーディオ機能が OFF になっている場合、そのフィールドの背景は灰色に、スイッチのみ濃い色になります。

機能有効　　機能無効

図 3－2c　機能の状態表示

■モメンタリー動作とラッチ動作

サーフェス上に実際に配置されている (タッチエリア上の表示ではない) スイッチはモメンタリーとラッチの両方の動作があります。スイッチを押して 0.5 秒以内に離した場合は押した設定が有効になり (ラッチ動作)、スイッチを長く押してから離した場合は元の状態に戻ります (モメンタリー動作)。

VST エリアの操作も同様にモメンタリーとラッチの両方の動作があります。

タッチエリアの操作はラッチ動作のみです。

■ SOLO/SEL スイッチ

[SOLO/SEL] スイッチには 2 つの働きがあります。

基本的にはスイッチを押すと押したチャンネルもしくはバスの信号がモニター用のソロバスへ送られます。しかし、タッチエリアのページが開いている場合、同じフェーダーベイ (開いているページのチャンネルと同じ 8 チャンネルのグループ) の [SOLO/SEL] スイッチを押すと、押したチャンネルのページに切り替わります。

■チャンネルの名称変更

●概要

チャンネル名の変更はタッチエリア上のキーボード、もしくは USB で接続した外部キーボードで行います。

図 3－3　ディスプレイ上のキーボード

●チャンネル名称

初期設定では、チャンネルは CH1～CH64 と名前が付けられています。

名称はスクリーン上で表示されるロングラベル（10 文字まで設定可能)、フェーダー上部の LCD に表示されるショートラベル (6 文字まで設定可能) の２種類を設定できます。

図３−４　チャンネルの名称変更ページ

名称の変更方法

＊〈INPUT〉のタッチエリアを押して、インプットページを開きます。
＊ {CH LABEL} スイッチを押すと、タッチエリアにキーボードが表示されます。
＊ロングラベルの名称を入力します。
＊必要に応じてショートラベルをタッチし、ショートラベルの名称を変更します。
＊入力が終わったらキーボード上の〈EXIT〉もしくは {CH LABEL} スイッチを押してページを終了させてください。
〈TAB〉を押すとロングラベル、ショートラベルの選択を切り替えられます。

■バスの構成

Vi6 の最も重要な設定は、バスの設定です。[ALL BUSS] スイッチを押すと、現在設定されている全てのバス構成が４つのインターフェイスに表示されます。

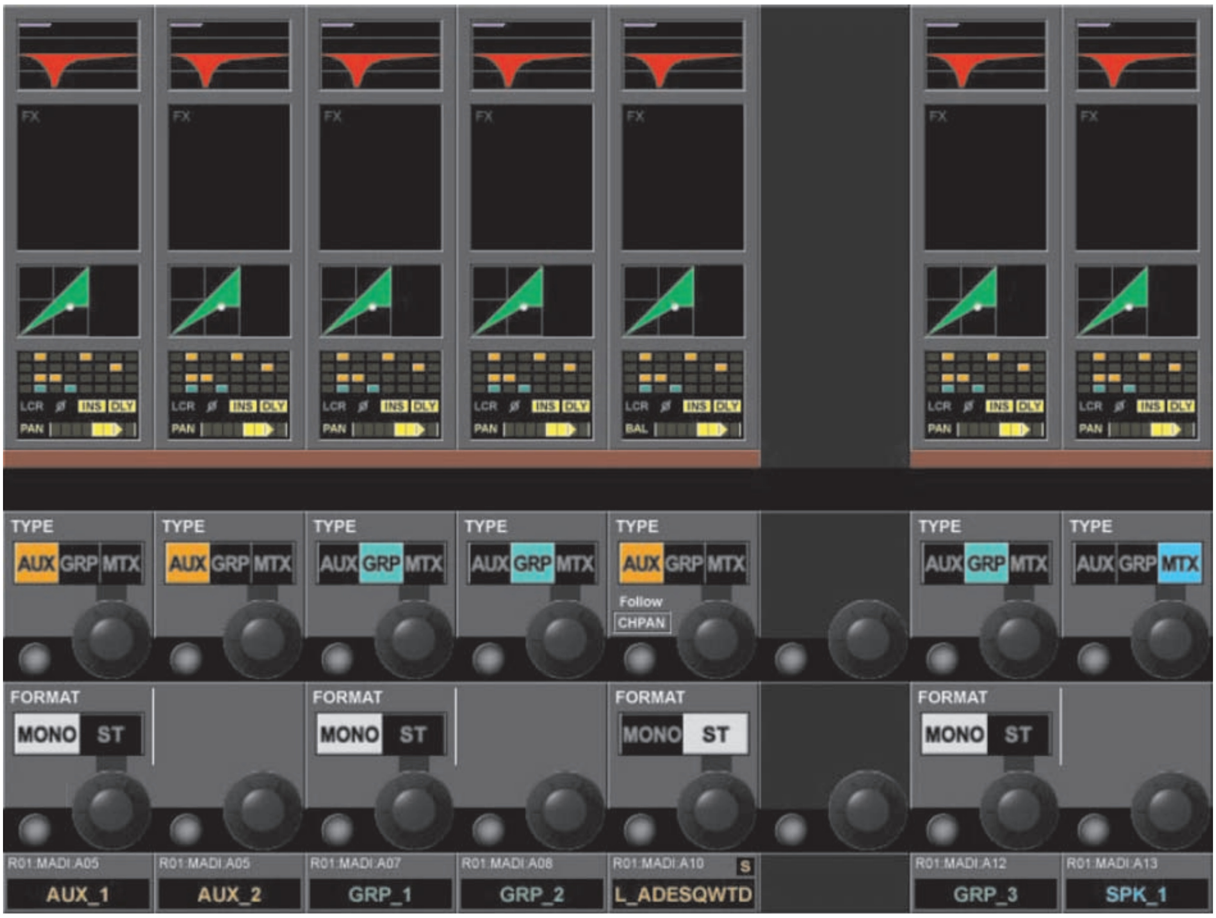


図３−５　[ALL BUSS] スイッチを押したときの入力スクリーンの状態

{TYPE} のフィールド上のエンコーダーを回すと AUX、GRP、MTX でバスの構成を変更できます。奇数番号の AUX を選択し、{FORMAT} フィールドでステレオを設定している場合は、{CHPAN} の設定が有効になり、ON にした場合はステレオ信号がチャンネルパンを経由します。

{FORMAT} フィールドは奇数番号の AUX と GRP バスのみ有効になります。{FORMAT} フィールドでは信号のフォーマットをモノラルかステレオで切り替えることができます。ステレオに設定している場合は次の偶数バスはブランクになり、見ることができません。

[ALL BUSS] スイッチを押している場合、４つのフェーダーベイの左から右に向かって全 32 バスを表示します。つまり、バス１はコントロールサーフェスの一番左のストリップに、バス 32 は一番右のストリップに配置されます。

Vi6 では、以下のバスを設定可能です。

- ・AUX　モノラル / ステレオ
- ・グループ　モノラル / ステレオ
- ・マトリックス　モノラル

■ GANG（ギャング）機能

●概要

GANG 機能は、同じ設定を行う多チャンネルを GANG というグループに一時的に割り当てることで、1 つのチャンネルの変更を他のチャンネルの変更にも適用する機能です。入力チャンネルや出力バスなどの設定を行う際のスピードアップに非常に役立ちます。
たとえば、複数の入力チャンネルをギャングしている場合、1 つのチャンネルのパラメーター変更を行うと、他のギャングされたチャンネル全てに変更が適用されます。またエンコーダーや、フェーダーの上げ下げも、全てのギャングされたチャンネルが追従します。
ギャングモードの間でもギャングに設定されていない他のチャンネルの設定変更は有効です。

●ギャングの作成

＊ [GANG] スイッチを押して、ギャングモードを起動させます。[GANG] スイッチが、青く点灯します。

＊ギャングさせるチャンネルの [SOLO/SEL] スイッチを押すとギャングに加えられ、[SOLO/SEL] スイッチが青く点灯します。ギャング設定を解除する場合は再度 [SOLO/SEL] スイッチを押してください。[SOLO/SEL] スイッチが消灯し、解除されます。

＊特定のチャンネル間全てを選択する場合は、最初と最後のチャンネルの、[SOLO/SEL] を一緒に押すことによって、全てギャングになります。

●ギャングモードの解除

＊一度作ったギャングは、[GANG] スイッチをオフに切り替えることで無効になります。[SOLO/SEL] スイッチは、通常のソロスイッチとしての動作に戻ります。しかし、ギャングの設定は保存されているため、[GANG]スイッチを押せばすぐに前回設定したギャングを有効にできます。ギャングの設定は、スナップショット機能から独立しており、かつコンソールの電源がオフになっても保存されます。

●ギャング設定のクリア

＊ギャングに設定されている（青く点灯している）[SOLO/SEL] スイッチを押すと、クリアします。

もしくは

＊ [GANG] スイッチを長押しすると、ギャングに設定された全てのチャンネルのギャング設定をクリアします。

●全入力チャンネルをギャングに設定する

＊ [GANG] スイッチを押して、ギャングモードを起動します。

＊ [GANG] スイッチを全入力チャンネルの [SOLO/SEL] スイッチが、青く点灯するまで長押しします。これで全てのチャンネル（隠れたレイヤーも含む）の、ギャングが設定されています。

ギャングモードの起動中は、ソロスイッチの解除ができません。ソロスイッチの状態は、ギャングモードが起動した時から働き続けます。ギャングモード起動中は、[SOLO/SEL] スイッチの表示が消灯しています。

ギャングモードの使用後（特にギャングオールを使った後）は、ギャングのクリアを推奨します。

第４章　入力

■信号の流れ

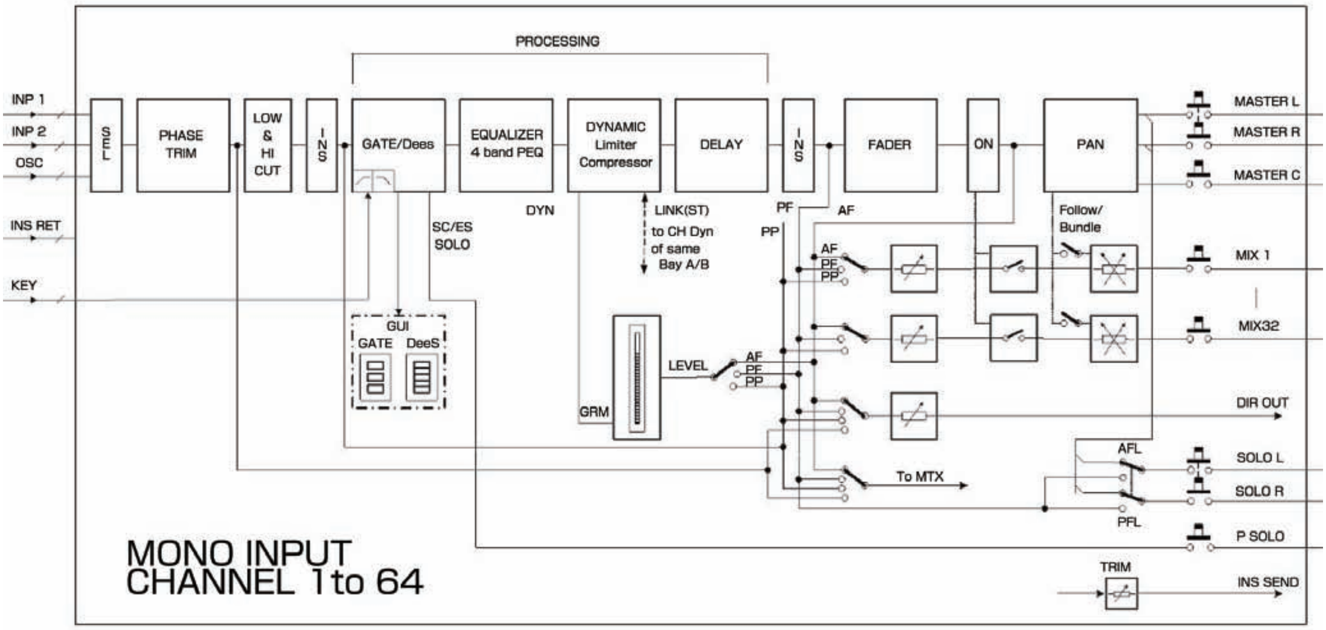


図 4-1　入力チャンネルの信号の流れ

チャンネル入力では２つのインサートポイントのうち１つだけを常に使用できます。

■入力チャンネルストリップ

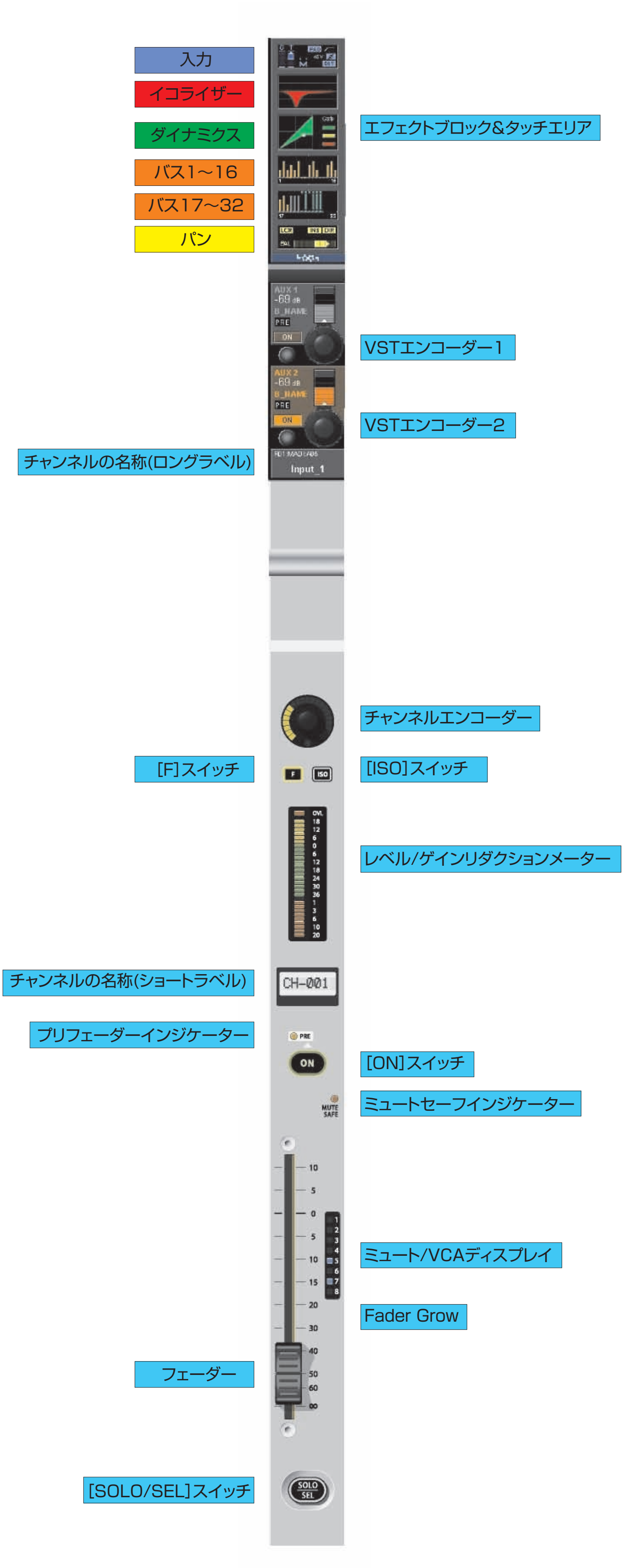


図４−２　入力チャンネルストリップ

入力レベルメーターは−36dB ～ +18dB、GRM（ゲインリダクションメーター）は、−1dB ～−20dB で表示します。

■入力チャンネルのタッチエリア

図４−３

●入力チャンネルのパラメーター変更

＊調整したいタッチエリアを押してください。スクリーンにパラメーター設定ページが開きます。

＊エンコーダー、スイッチを使用してパラメーターを変更します。

＊タッチエリアを再度押すと、元の画面に戻ります。

＊上記操作を繰り返します。

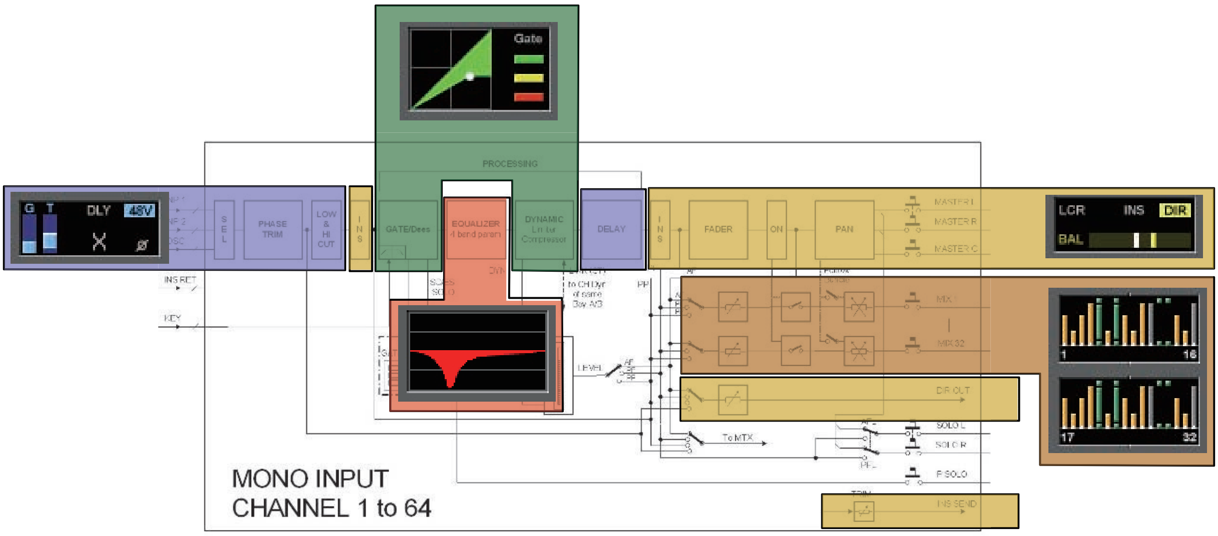


図４−４　タッチエリアチャンネル機能の相関図

■入力セクション

図４−５　入力設定ページ

● INPUT フィールド

IN1 または IN2 でソースを選択します。OSC がアクティブの時はオシレーターがこのチャンネルにパッチされており、ソース選択は無効になります。{IN1 PATCH} スイッチまたは {IN2 PATCH} スイッチを押し、上部のタッチエリアで使用するソースを選択します。

図４−６　入力パッチ設定ページ

● GAIN フィールド
エンコーダーで、アナログ入力ゲインを＋10dB ～ +65dB の範囲で調節します。
{PAD} スイッチを押すと、入力感度を 20dB 減衰します。

● TRIM フィールド
エンコーダーで、デジタル入力ゲインを−36dB ～＋18dB の範囲で調節します。
{LO CUT} スイッチを押すと AD コンバーターの前段にアナログローカットフィルターを配置します（アナログ入力のみ有効）。

● LO CUT フィールド
ロータリーエンコーダーで、ローカット周波数を、20Hz ～ 600Hz の範囲で調節します。
{IN} スイッチでローカットフィルターの ON/OFF を設定します。

● HI CUT フィールド
エンコーダーで、ハイカット周波数を、1kHz ～ 20kHz の範囲で調節します。
{IN} スイッチでハイカットフィルターの ON/OFF を設定します。

● FORMAT フィールド
チャンネルがペアになっている場合、エンコーダーでステレオの構成を調節します。
可能な組み合わせは LR/RL/LL/RR/MONO の４パターンです。
チャンネルがペアでない場合は、このフィールドは表示されません。

● PAIRING フィールド
入力チャンネルをペアの構成にするか設定します。ペアになっている場合はペアになっているチャンネル名が表示されます。このフィールドを選択するとタッチエリアにステレオペア設定ページが表示されます (詳しくは４−６ページの「ステレオ設定」を参照してください)。

● PHANTOM フィールド
{48V} スイッチを押すとこの入力に割り当てられた XLR 端子に 48V のファンタム電源が供給されます。

● PHASE フィールド
{INV} スイッチを押すとこのチャンネルのフェイズを、逆相（180 度）にします。

● IN PATCH フィールド
IN1 にパッチされている信号の名前を表示します。
{IN1 PATCH} スイッチを押すと、タッチエリアに IN1 パッチ設定ページが表示されます（「第 10 章　パッチシステム」を参照）。

● IN2 PATCH フィールド
IN2 にパッチされている信号の名前を表示します。
{IN2 PATCH} スイッチを押すと、タッチエリアに IN1 パッチ設定ページが表示されます（「第 10 章　パッチシステム」を参照）。

● CH LABEL フィールド
チャンネルの名称を表示します。
{CH PATCH} スイッチを押すと、タッチエリアにチャンネル名称の設定ページが表示されます。

● DLY フィールド
エンコーダーで、入力ディレイを、0 ～ 100ms の範囲で調節します。
{IN} スイッチでディレイの ON/OFF を設定します。

■ステレオ設定

●入力チャンネルのペア設定

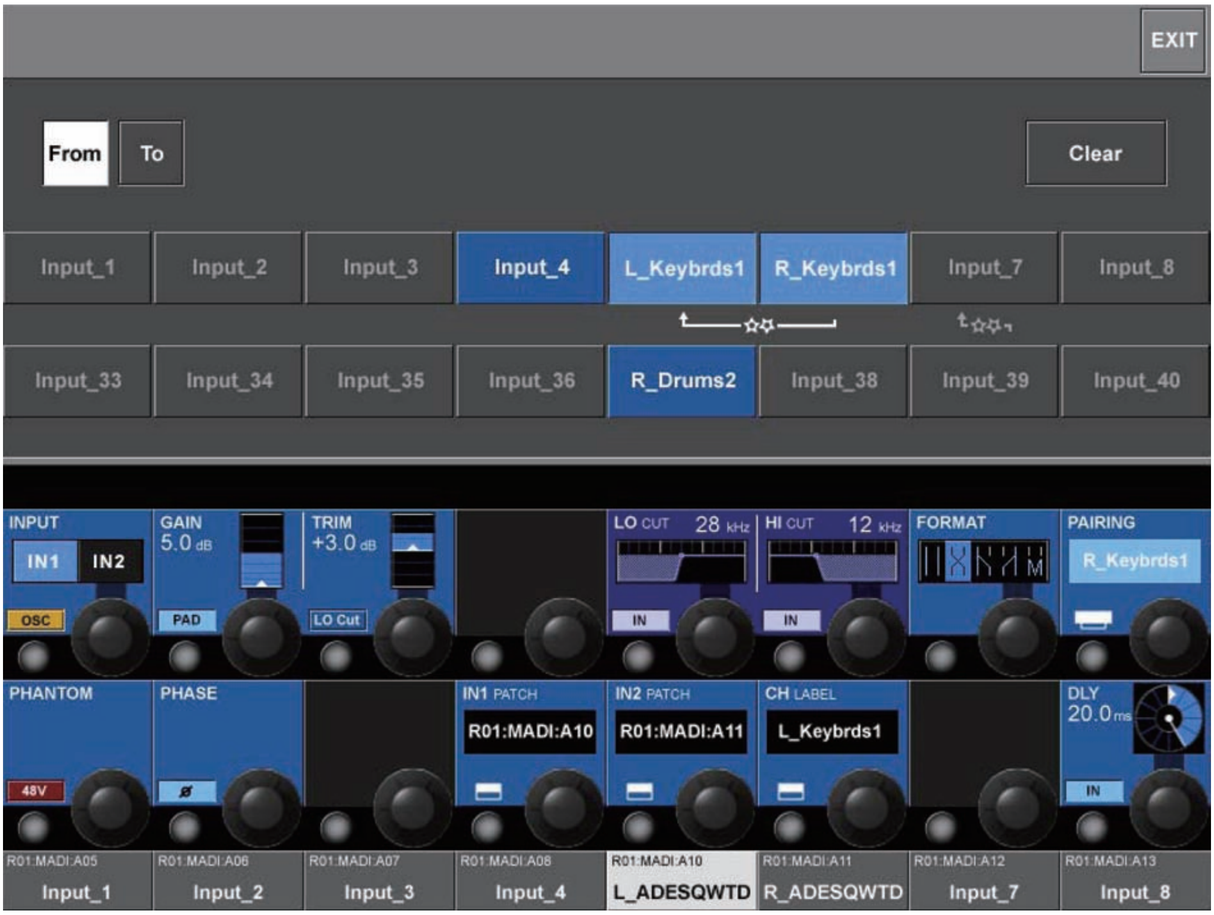


図４−７　ステレオペア設定ページ

{CH PATCH} スイッチを押すとタッチエリアにステレオペア設定ページが表示されます。ページには２つの固定レイヤー A(上段１列)、固定レイヤー B(下段１列) が表示されます。同一フェーダーベイ内の使用されていない上下左右の隣同時のチャンネルとステレオペアが可能です。ペアになると選択された２つのチャンネルが明るく表示されます。別のフェーダーベイのチャンネルとはペアにできません。

設定のヒント

ステレオペア設定ページを開いている際、同一フェーダーベイ内の [SOLO/SEL] スイッチを押すと、押したチャンネルのステレオペア設定ページに移動します。

●設定方法

＊ペアリングフィールドの {PAIRING} スイッチを押して、ステレオペア設定ページを開きます。明るく表示されたチャンネルはペアが可能なチャンネルです。

＊ペアにしたいチャンネルを選択します。ペアにすると全てのパラメーターがチャンネルにコピーされ、リンクが設定されます。コントロールベイの入力メータービューで、ペアになったチャンネルが枠で囲まれて表示されます。

＊コピーする向きを、〈FROM〉〈TO〉で任意に変えられます。

＊ {EXIT} または {PAIRING} スイッチで、ページを終了します。

設定のヒント

ペアにしたいチャンネルがすでに他のチャンネルとペアになっていた場合は、そのペアを解除してから設定を行ってください。

ステレオバス

バスは、ステレオバスとしても設定できます。コントロールサーフェス上の１つのストリップをバスマスターとして使用すれば、２つの出力の制御をペアにするよりも多くのマスターに直接アクセスできるため便利です。

ステレオバスマスターのエンコーダーも片側だけを使用します。

■イコライザーセクション

図４−８　イコライザー設定ページ

●概要

入力チャンネルには４バンドパラメトリックイコライザーが搭載されています。４バンドは全て全帯域周波数可変です。LF と HF バンドのみ、シェルビングに切り替えられます。

タッチエリアのイコライザーグラフは、全周波数のカーブを表示します。

＊ローカット、ハイカットフィルター

＊４バンドイコライザー

またイコライザーグラフ内、一番上の２つの青いラインは、ローカットとハイカットフィルターの周波数を表示しています（フィルターは、入力設定ページで設定できます)。

●表示の詳細

イコライザーの周波数設定を行う際、調整を行う周波数帯域のみ白く反転表示されます。これは他のバンドとの位置関係を分かりやすくするためのもので、設定を終了すると赤色に戻ります。

図４−９　LF 設定時のイコライザー設定ページの状態

● BAND フィールド

イコライザーバンドの設定には、ゲイン、周波数、Q、IN の設定項目があります。

GAIN

エンコーダーで、ゲインを± 18dB の範囲で調節します。{IN} スイッチを押すとイコライザーの ON/OFF を設定します。

FREQ

エンコーダーでバンドの周波数を、20Hz ～ 20kHz の範囲で調節します。

Q

エンコーダーで、フィルターの Q（幅）を 0.3 ～ 8.7 の範囲で調整します。調整はベル型 ({SHELF} スイッチを押していない) のみ行えます。

IN スイッチ

{IN} スイッチで、バンドのイコライザーの ON/OFF を設定します。

● SHELF スイッチ

{SHELF} スイッチで、イコライザーカーブをベル型からシェルビング型に切り替えます（12dB/oct）。

● EQUALIZER フィールド

IN スイッチ

{IN} スイッチで全イコライザーの ON/OFF を設定します。

Flat All

{Flat All} スイッチを長押しすると、イコライザーのフィルター設定をリセットできます。

■ダイナミクスセクション

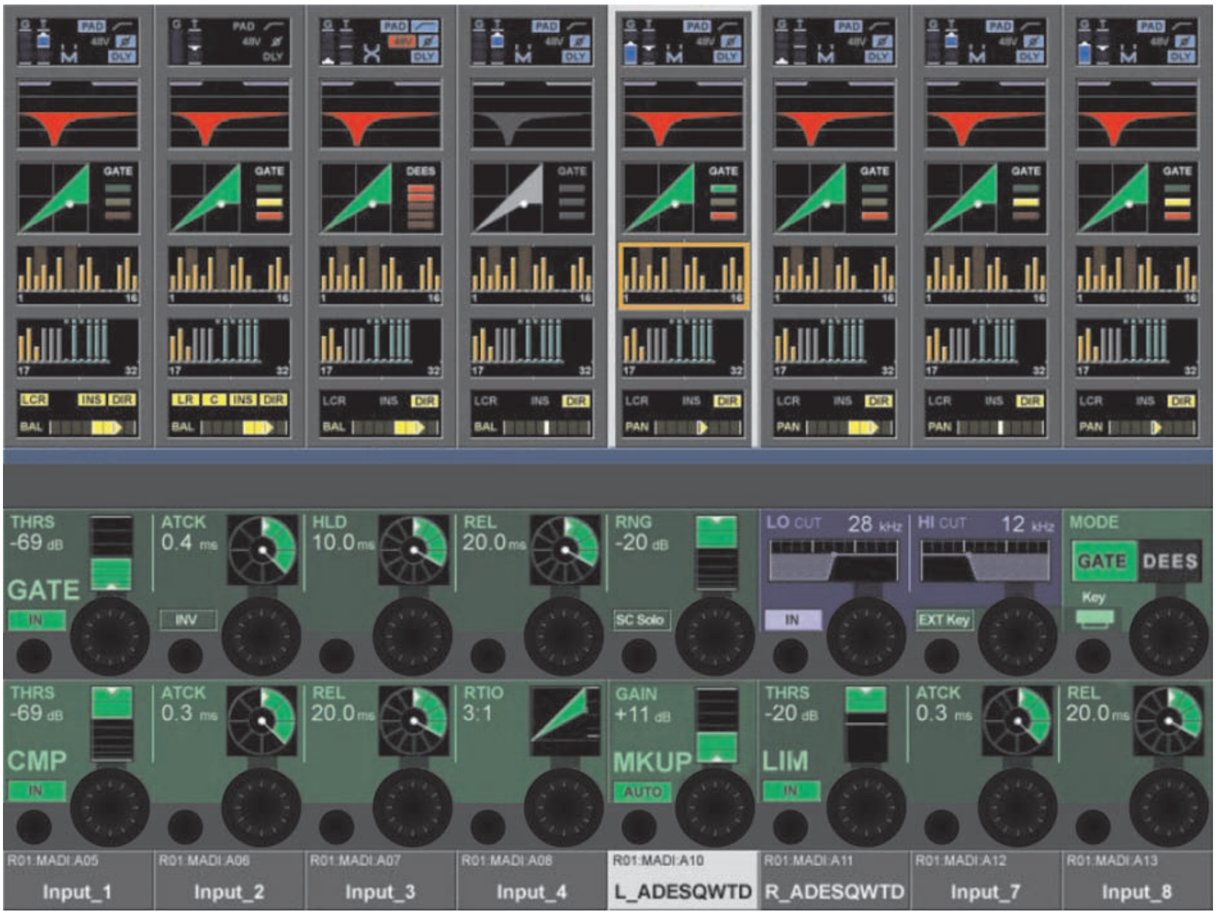


図４−１０　ダイナミクス設定ページ (ゲート)

●概要

ダイナミクスセクションにはゲート、コンプレッサー、リミッターが搭載されています。ゲートはディエッサーに切り替えられます。

●ゲート

ゲートには、フィルター付きのサイドチェイン入力があります。〈SC SOLO〉スイッチを押すと、サイドチェイン入力の信号をモニターできます。

ゲートのインジケーター

ゲートの動作状況は、ダイナミクスのタッチエリアに３セグメントのインジケーターで表示されます。

＊ ON　　緑

＊ HOLD　黄

＊ OFF　　赤

●設定の詳細

THRS

エンコーダーで、スレッショルドを−40dB ～ +18dB の範囲で調節します。

{IN} スイッチで、ゲートを ON/OFF します。

ATCK

エンコーダーで、アタックタイムを 10 μ s ～ 957ms の範囲で調節します。

{INV} スイッチで、ゲートを反転させダッカーとしても使用できます。

HOLD

エンコーダーで、ホールドタイムを 2.2ms ～ 2s の範囲で調節します。

REL

エンコーダーで、リリースタイムを 2.2ms ～ 3.7s の範囲で調節します。

RNG

エンコーダーで、レンジの減衰値を 0 ～−60dB の範囲で調節します。

{SC SOLO} スイッチで、サイドチェイン信号をソロバスに送ります。

LO CUT

エンコーダーで、サイドチェイン信号に挿入するローカットフィルターの周波数を 20Hz ～ 20kHz の範囲で調節します。

{IN} スイッチで、ローカットフィルターの ON/OFF を設定します。

HI CUT
エンコーダーで、サイドチェイン入力信号に挿入するハイカットフィルターの周波数を 20Hz ～ 20kHz の範囲で調節します。
内部の信号以外をゲートのトリガーにする場合、MODE フィールドの {KEY} スイッチに関連した {EXT Key} スイッチで、外部機器からの信号を有効にできます。

MODE
エンコーダーで、ゲートとディエッサーを切り替えられます。
{KEY} スイッチで、サイドチェインに使用するキー信号のパッチページが開きます。

●ディエッサー

ディエッサーは通常、ボーカルの信号に含まれる歯擦音を低減させるために使用します。Vi6 には動的制御フィルターによる高性能なディエッサーが搭載されています。
ディエッサーを ON にしている場合、ディエッサーのスレッショルドを超える信号が入ってきたときに設定された帯域の信号レベルのみ低減します。

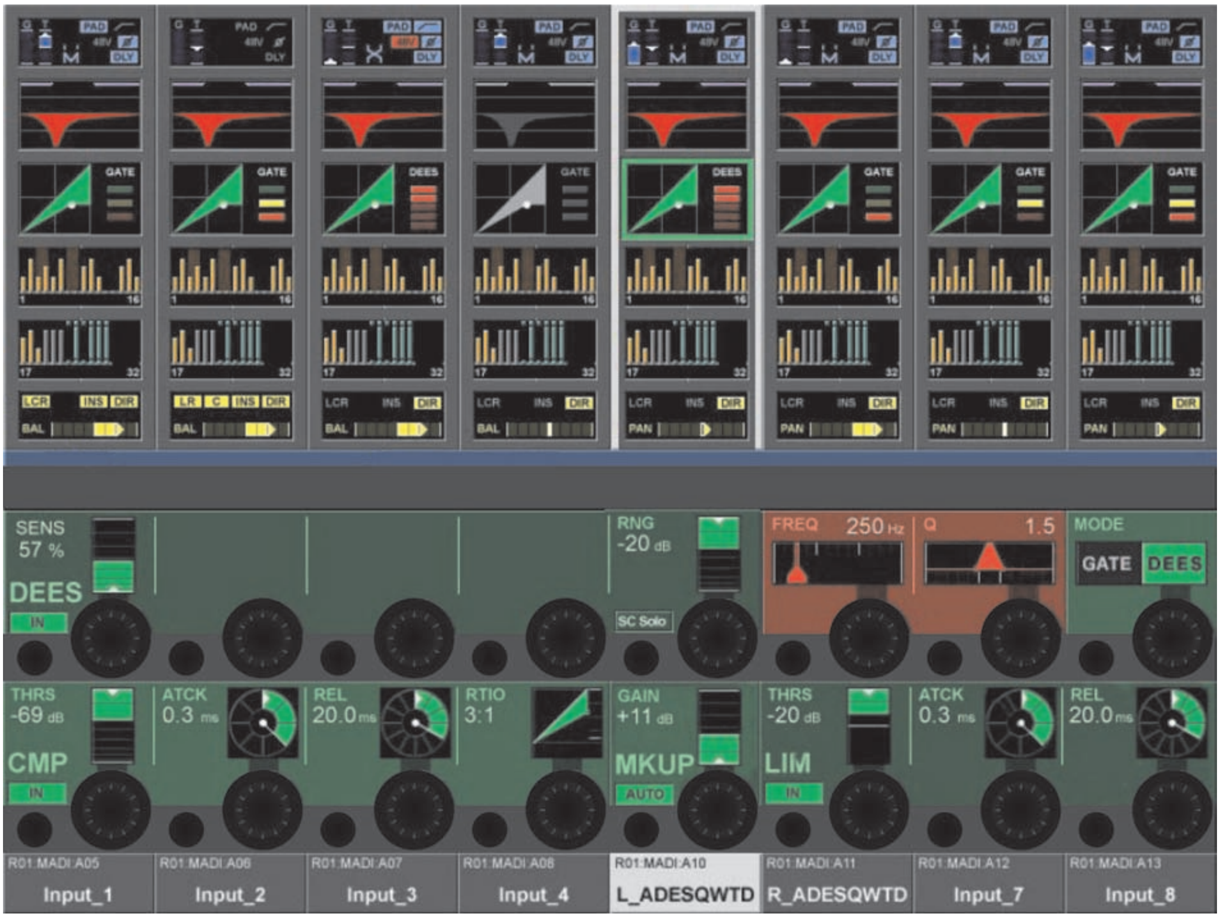


図４－１１　ダイナミクス設定ページ (ディエッサー)

ディエッサーのゲインリダクションメーター
ディエッサーの動作状況は、ダイナミクスのタッチエリアに５セグメントのバーグラフで表示されます。

●設定の詳細

SENS
エンコーダーで、ディエッサーの感度を、０～ 100%の範囲で調節します。
{IN} スイッチで、ディエッサーの ON/OFF を設定します。

RNG
エンコーダーで、レンジの減衰値を０～－18dB の範囲で調節します。
{ES SOLO} スイッチで、フィルター処理された信号をソロバスに送ります。

FREQ
エンコーダーで、ディエッサーフィルターの中心周波数を 20Hz ～ 20kHz の範囲で調節します。

Q
エンコーダーで、ディエッサーフィルターの幅を 0.3 ～ 8.7 の範囲で調節します。

MODE
エンコーダーで、ゲートとディエッサーを切り替えられます。

●コンプレッサー

THRS
エンコーダーで、スレッショルドを−40dB ～＋18dB の範囲で調節できます。
{IN} スイッチで、コンプレッサーの ON/OFF を設定します。

ATCK
エンコーダーで、アタックタイムを 0.5ms ～ 986ms の範囲で調節します。

REL
エンコーダーで、リリースタイムを 5.5ms ～ 5s の範囲で調節します。

RTIO
エンコーダーで、レシオ（比率）を 1:1 ～ 20:1 の範囲で調節します。

●リミッター

THRS
エンコーダーで、スレッショルドを−40dB ～＋18dB の範囲で調節します。
{IN} スイッチで、リミッターの ON/OFF を設定します。

ATCK
エンコーダーで、アタックタイムを 10 μ s ～ 98.6ms の範囲で調節します。

REL
エンコーダーで、リリースタイムを 5.5ms ～ 957ms の範囲で調節します。

MKUP
メイクアップ項目はリミッターとコンプレッサーの信号レベルを包括して調節します。

GAIN
エンコーダーで、減衰した出力レベルのゲイン補正が行えます。
{AUTO} スイッチを押すとスレッショルドとレシオの設定に応じて自動で出力レベルを調節します。

■バスセクション

図４－12　バス設定ページ

●概要

各バスに出力する信号レベルを調整します。設定ページは２ページあり、1ページ目が1～16バスの調整、2ページ目が17～32バスの調整を行います。バスのタッチエリアにはバスの構成が分かりやすく表示されます。

各バスの設定はコントロールサーフェス上の[ALL BUSS]スイッチを押し、バス構成設定ページを呼び出します。その後、エンコーダーで AUX/GRP/MTX のバス構成、MONO/STEREO のチャンネル構成を決定してください。ステレオ構成の AUX に設定し、{CH PAN} スイッチを押すとパンがセンターで固定になります。

● AUX(モノラル)

エンコーダーで、AUX バスへ送る信号レベルを調節します。 {ON} スイッチで、信号を AUX バスに送ります。PRE/POST の設定はコントロールサーフェス上の [PRE/POST]スイッチを押し、PRE にするチャンネルのスイッチを選択します。その後、再度 [PRE/POST]スイッチを押すと、選択した以外のチャンネルが POST に、選択したチャンネルが PRE になります。

● AUX(ステレオ)

左側のエンコーダーで、両方の AUX バスに送る信号レベルを、右側のエンコーダーでパンの調節を行います。 {ON} スイッチで、信号を AUX バスに送ります。PRE/POST の設定はコントロールサーフェス上の [PRE/POST]スイッチを押し、PRE にするチャンネルのスイッチを選択します。その後、再度 [PRE/POST]スイッチを押すと、選択した以外のチャンネルが POST に、選択したチャンネルが PRE になります。

操作のヒント

バス構成設定ページで {CH PAN} スイッチを ON にしている場合、右側のエンコーダーは無効になります。

● GRP(モノラル)

{ON} スイッチで、信号を GRP バスに送ります。

● GRP(ステレオ)

{ON} スイッチで、信号を各 GRP バスに送ります。

●ブランク

バスの構成をマトリックスにしている場合はこのページでは表示されず、ブランクになります。マトリックス出力はコントロールベイで表示されます。

■パンセクション

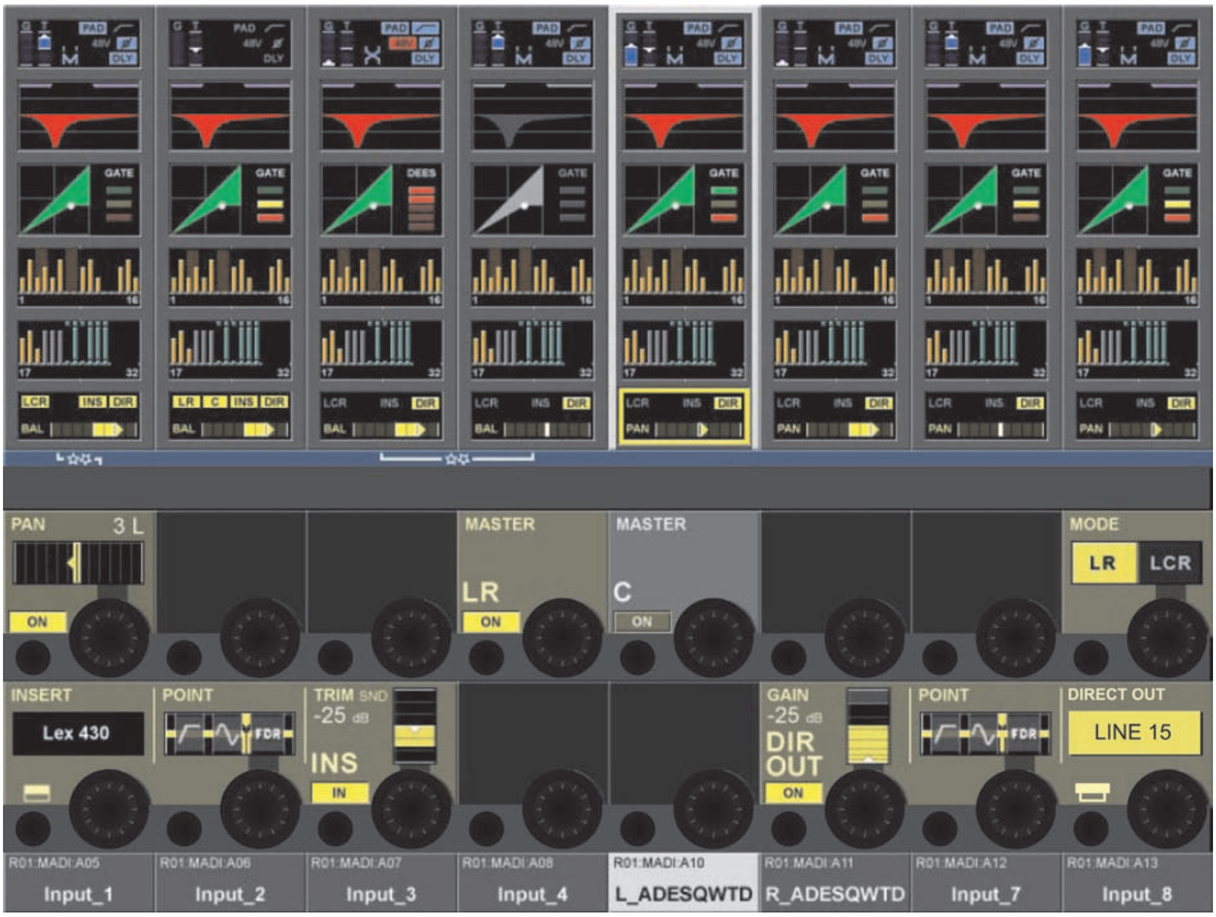


図４－13　パン設定ページ (LR パンモード)

●概要

パンセクションでは信号のパン調整の他、マスターへのルーティング、インサート、ダイレクトアウトなどの出力設定が含まれています。パンは LR または LCR で設定します。LCR に設定した場合、定位の幅 (WIDTH) の設定も行えます。

● LR パンモード

PAN

エンコーダーで LR マスターに送る信号のパン調節を行います。チャンネルがペアの時はバランスの調節を行います。詳しくは 4－14 ページの「音声フォーマット」を参照してください。

MASTER LR

{ON} スイッチで、信号を LR マスターバスに送ります。

MASTER C

{ON} スイッチで信号を C マスターバスに送ります。

MODE

パン設定を LR または LCR で切り替えます。チャンネルがステレオペアになっている場合は LR で固定です。

● LCR パンモード

MODE で LCR を選択している時は WIDTH フィールドが追加されます（チャンネルがペアになっている場合は、LCRモードに切り替えられません）。

図４－14　パン設定ページ (LCR パンモード)

PAN

エンコーダーで LCR マスターに送る信号のパン調節を行います。詳しくは 4－14 ページの「音声フォーマット」を参照してください。

WIDTH

エンコーダーで LR 出力の両方に追加する信号の量を調節します。

MASTER LCR

{ON} スイッチで、信号を LCR マスターバスに送ります。

■音声フォーマット

●概要

Vi6 は、下の３つのタイプの音声フォーマットに対応しています。

＊モノラル

＊ステレオ

＊ LCR

●入力チャンネル

Vi6 は、モノラルで 64 系統の入力を備えています。ステレオ入力は、同一のフェーダーベイ内の横並び、もしくは縦並びのチャンネルで設定できます。縦並びと横並びは同時に使用可能です。

●ミックスバス

32 系統のモノラルバスは奇数と偶数でペアにしたステレオバスとしても設定できます。

●マスター

パンセクションで LCR に設定している場合は３つの LCR マスターとして機能します。LR で設定している場合は、L と R はステレオ出力として、C は独立したモノマスターとして機能します。

●パン / バランス

以下にパン及びバランス設定時の信号レベル対応表を示します。以下を参照して適切に設定を行ってください。

モード	左ポジション		ミドルポジション		右ポジション	
	Left	Right	Left	Right	Left	Right
PAN OFF	−3dB	−3dB	−3dB	−3dB	−3dB	−3dB
PAN ON	0dB	−∞	−3dB	−3dB	−∞	0dB
BAL OFF	0dB	0dB	0dB	0dB	0dB	0dB
BAL ON	+3dB	−∞	0dB	0dB	−∞	+3dB

設定のヒント

パンまたはバランスのスイッチが OFF の時、ゲインはエンコーダーでセンター位置に合わせたレベルと同じになります。

全てのトリム、フェーダーが 0dB 位置の場合、マスター LR 出力は、モノラル入力信号より 3dB 低くなります。

モノラルパン

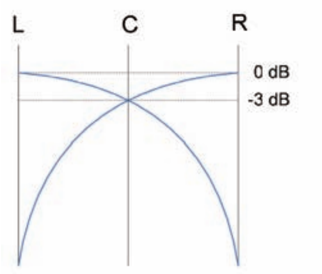


図 4−15a

ステレオパン

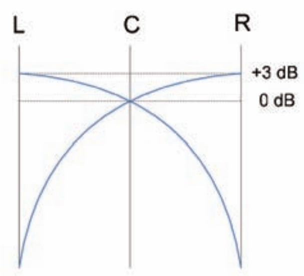


図 4−15b

パンの設定を LCR にしている場合、WIDTH の調整が有効になります。

WIDTH=0 の場合の LCR パン

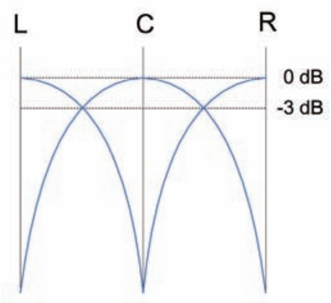


図 4−15 c

WIDTH=100 の場合の LCR パン

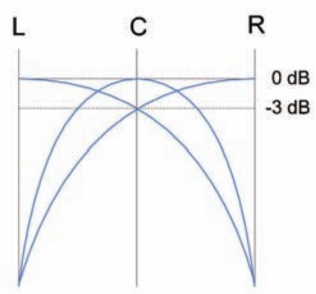


図 4−15 d

●インサート機能

インサート機能はパンセクション内に配置されています。PAN のタッチエリアを押すとエンコーダーエリアに INS セクションが表示されます。

INSERT

スイッチを押すとタッチエリアにインサート設定ページが開きます。〈SETUP〉を押すと実際の設定を行うことができます。

設定ページではパッチ、インサートセンド / リターン設定、名称の変更が行えます。詳しくは 10－5 ページの「インサート」を参照してください。

POINT

エンコーダーでインサートポイントを配置する位置を設定します。インサートポイントはプリプロセッシング (イコライザー、ダイナミクスの前段)、もしくはプリフェーダーから選択できます。

TRIM

エンコーダーで、インサートセンドのレベルを± 18dB の範囲で調整します。

{IN} スイッチで、インサートの ON/OFF を設定します。

●ダイレクトアウト機能

インサートセクションはパンセクション内に配置されています。PAN のタッチエリアを押すとエンコーダーエリアに DIR セクションが表示されます。

GAIN

エンコーダーで、ダイレクトアウトレベルを調節します。

{ON} スイッチで、ダイレクトアウトを有効にします。

POINT

エンコーダーでダイレクトアウトの取り出し位置を設定します。位置はプリフィルター、プリプロセッシング、プリフェーダー、ポストフェーダーから選択できます。

DIRECT OUT

スイッチを押すと、タッチエリアにダイレクトアウトのパッチ設定ページが開きます。詳しくは 10－7 ページの「ダイレクトアウト」を参照してください。

■信号の流れ

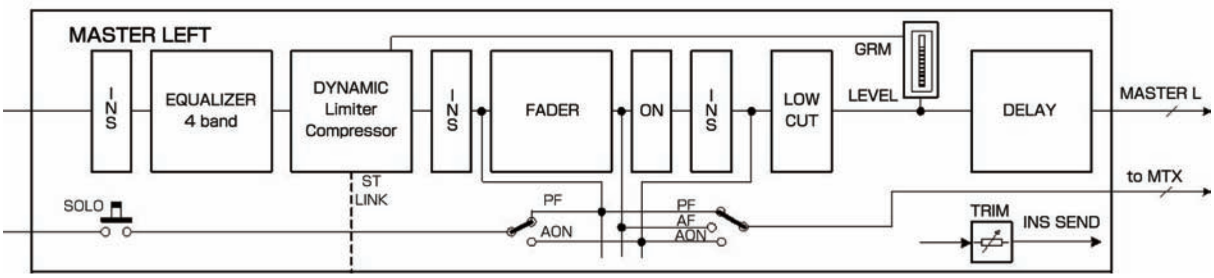


図５−１　LCR マスターまたは MIX マスターの信号の流れ

それぞれのマスター出力は、３つの使用可能なインサートポイントの内、１つだけを使用できます。

■概要

マスター LR 及びマスター C は常にコントロールベイ上の専用マスターフェーダーで操作します。
マスターバスのパラメーターはマスタープロセッシングセクションで設定を行います。
32 系統の出力バスのレベル調整及びパラメーター変更は、以下の３種類のアクセス方法があります。

①コントロールベイでフェーダーページを呼び出し、出力ストリップで調整

②全入力のストリップ、[ALL BUSSES] スイッチを押して、全入力ストリップで調整

③コントロールベイの Vistonics II インターフェイスで調整

レイヤーの詳細は「第８章　レイヤー」を参照してください。

● LCR マスタープロセッシング

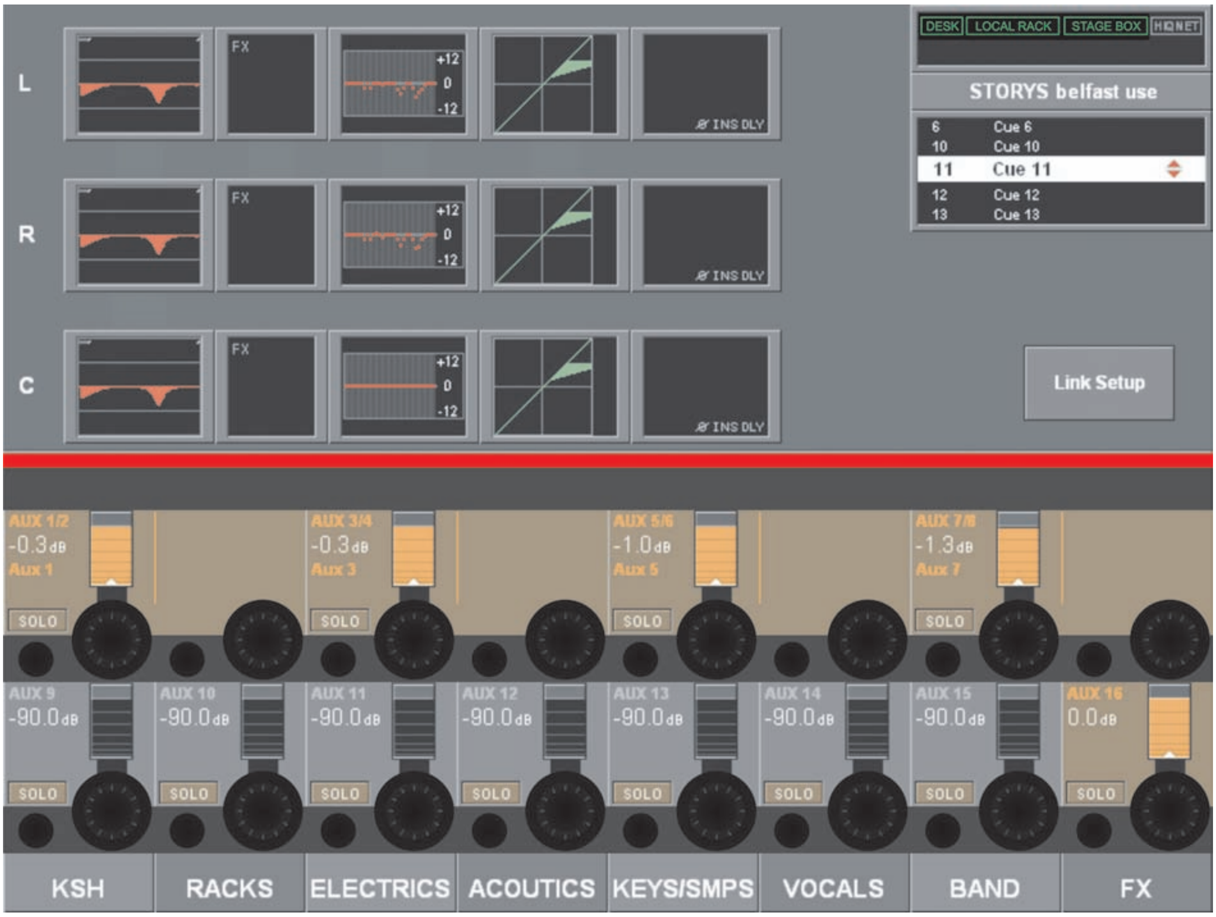


図５－2A　マスターバス設定ページのディスプレイ

マスターバス設定ページは、L/R マスターフェーダー、C マスターフェーダーの下にある、[SEL] スイッチを押して呼び出します。
設定ページは、マスタースクリーンのタッチエリアに表示されます。

イコライザー、ダイナミクス、パンの調整はタッチエリアで調整したい項目を押せばエンコーダーエリアに設定ページが呼び出されます。

パンセクションを選択している場合、パン、マスター LR とマスター C フィールドは表示されないのを除き、ディスプレイは図５－11 に似た形で表示されます。
LR ＆ C マスターの出力レベルは、常にコントロールサーフェス上の専用のフェーダーで調節します。

■マスターバスのイコライザーリンク

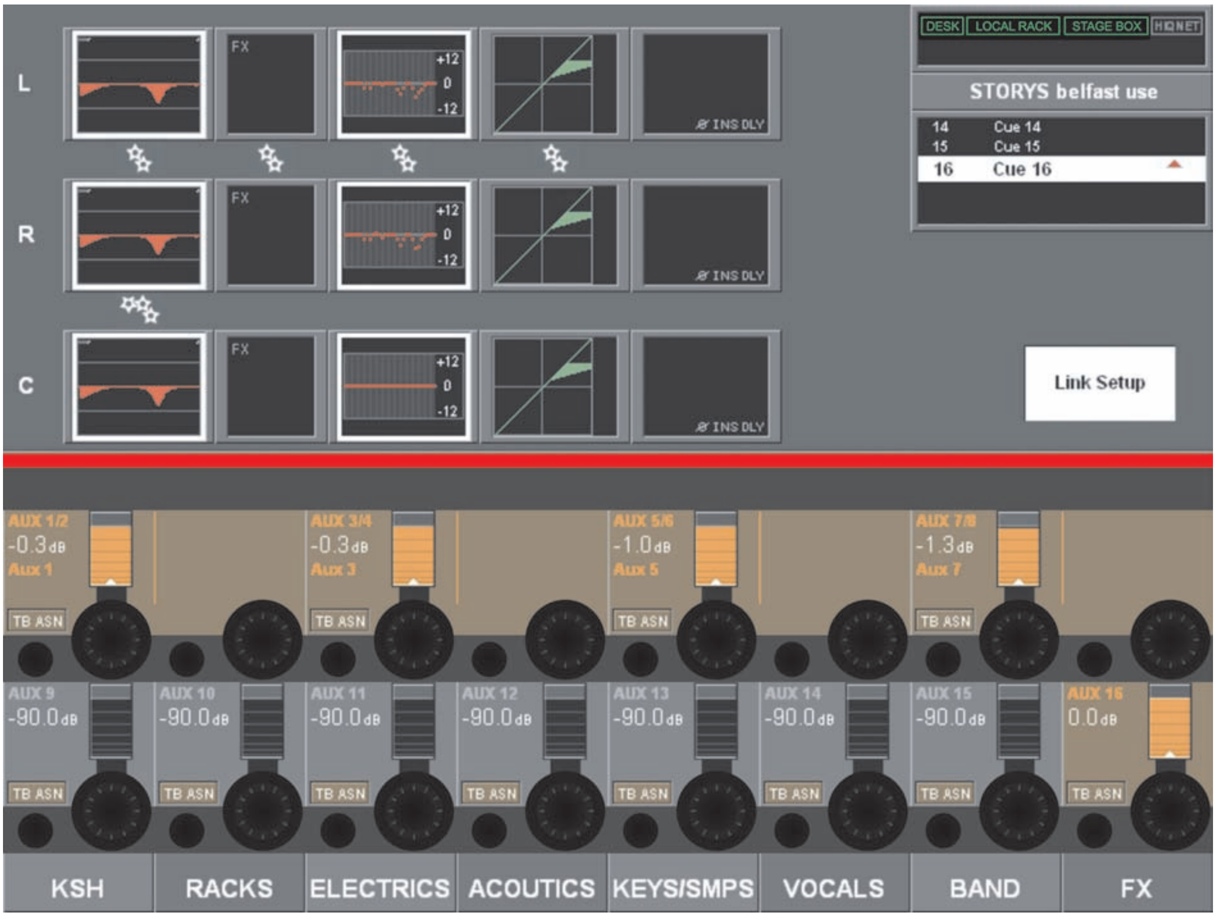


図５−2B　マスターバス設定ページ (リンク設定)

LRC マスターバスは設定を簡単に行うため、パラメトリックイコライザー、グラフィックイコライザーセクションのリンクが可能です。マスター LR バスは通常のリンク、マスター C バスは、リンク済みの LR バスに追加される形になり、３つのバスは一緒に調節可能です。L と C、もしくは R と C のリンクはできません。

リンクの状態は、マスターバス設定ページのパラメトリックイコライザー、グラフィックイコライザーの項目に歯車のアイコンで表示され、LR のリンクは２連、C のリンクは３連の歯車になります。

リンク及びアンリンク方法

・LRC マスターフェーダー下の、[SEL] スイッチを押して、マスターバス設定ページを開きます。

・マスターバス設定ページ右下の {LINK SETUP} スイッチを押します。

・タッチエリアで任意のイコライザーを押すことで、リンク状態のオン / オフを行います。

・リンク無しの状態から C を選択すると LR、C 全てのリンクが行えます。

リンクが可能な項目は {LINK SETUP} が有効のとき、周りが白枠で囲まれて表示されます。

LR マスターバスの FX セクションとダイナミクスセクションは、常にリンクした状態で固定です。

●初期設定

マスターバスのイコライザーリンクの設定は、現在の「Show」に保存されます。

工場出荷時設定の Show では、L/R と C バスのイコライザーはリンクされた状態になっています。

■コントロールベイの出力ストリップ

32 系統の出力バスのコントロール / パラメーターとコントロールベイの出力ストリップの関連を簡単に図示すると以下のようになります。

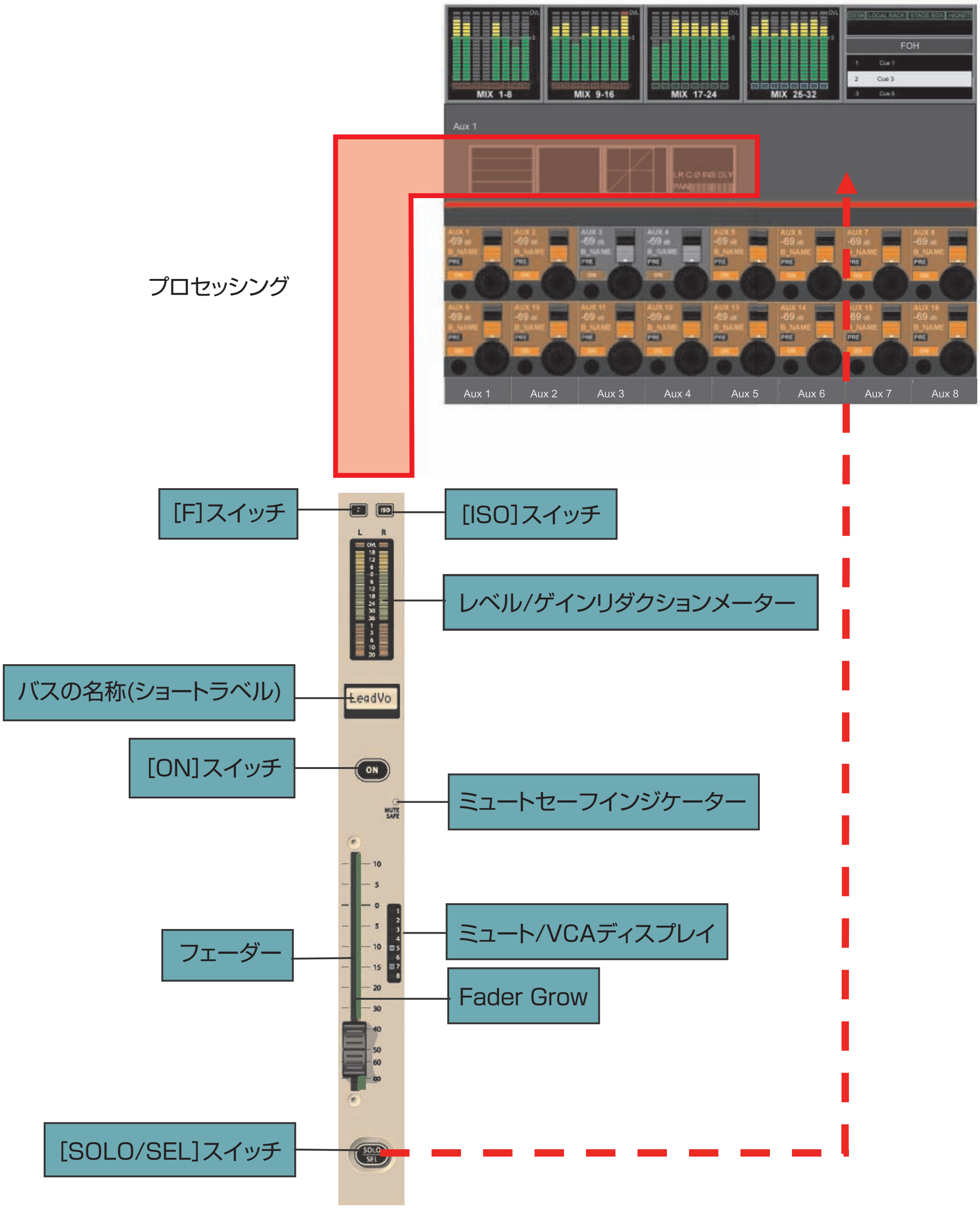


図５−３　マスターチャンネルストリップ

32 出力の選択可能な中から、必要な出力ストリップをコントロールサーフェス上の[A～D]のスイッチで選択できます（8−2 ページの図 8−5 を参照）。スイッチを押せばすぐに調節したい出力バスのフェーダーに切り替わり、[SOLO/SEL] スイッチを押せばマスタースクリーンに選択した出力バスのバス設定ページが開きます（図 5−4 を参照）。

操作のヒント
[METER LOCK] を OFF にしてください。メーターロックはマスタースクリーンの表示をロックする機能です。ロックが ON の間はページを切り替えても表示が切り替わりません。
また、複数の出力の [SOLO/SEL] スイッチが ON になっている場合、最後に押されたバスのソロを表示します。

●バスマスタープロセッシング

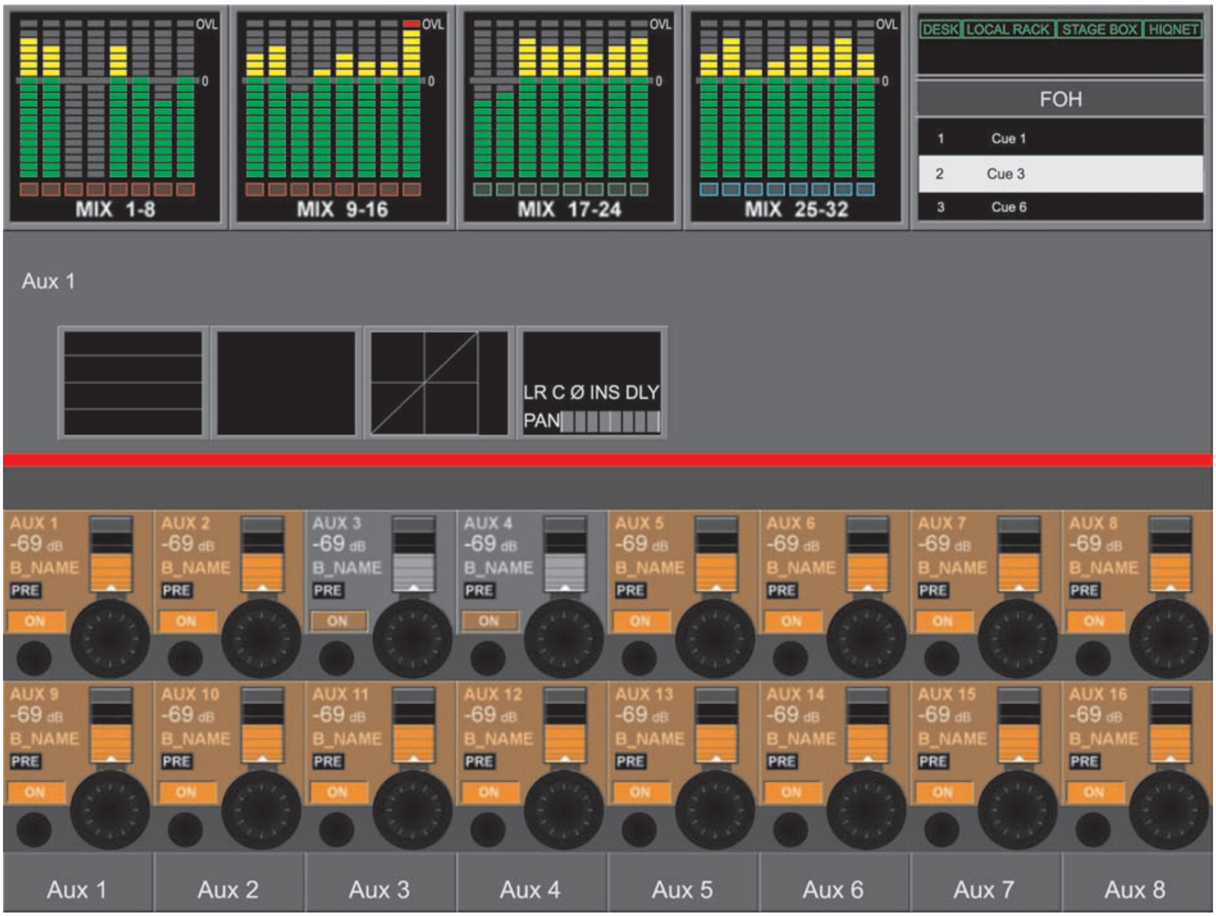


図５−４　バスマスター設定ページ

バスマスター設定ページは設定したいバスの [SOLO/SEL] スイッチを押して呼び出します。設定ページはマスタースクリーンのタッチエリアに表示されます。

操作のヒント

ステレオリンクしているバスの場合、両方のストリップで調整可能です。

■ [ALL BUSS] スイッチ ON 時のフェーダーベイのストリップの使い方

32 系統の出力バスのコントロール / パラメーターとフェーダーベイのストリップの関連を簡単に図示すると以下のようになります。

[ALL BUSS] スイッチを押している場合（図 8−6 を参照)、フェーダーベイ上の入力チャンネルストリップは全て各バス出力用のストリップに切り替わります。
さらにエンコーダーエリアではバス構成 (AUX、GRP、MTX から選択) およびフォーマット (モノラル、ステレオから選択) の設定が行えます。
イコライザー、ダイナミクス、パンの調整はタッチエリアで調整したい項目を押せばエンコーダーエリアに設定ページが呼び出されます。

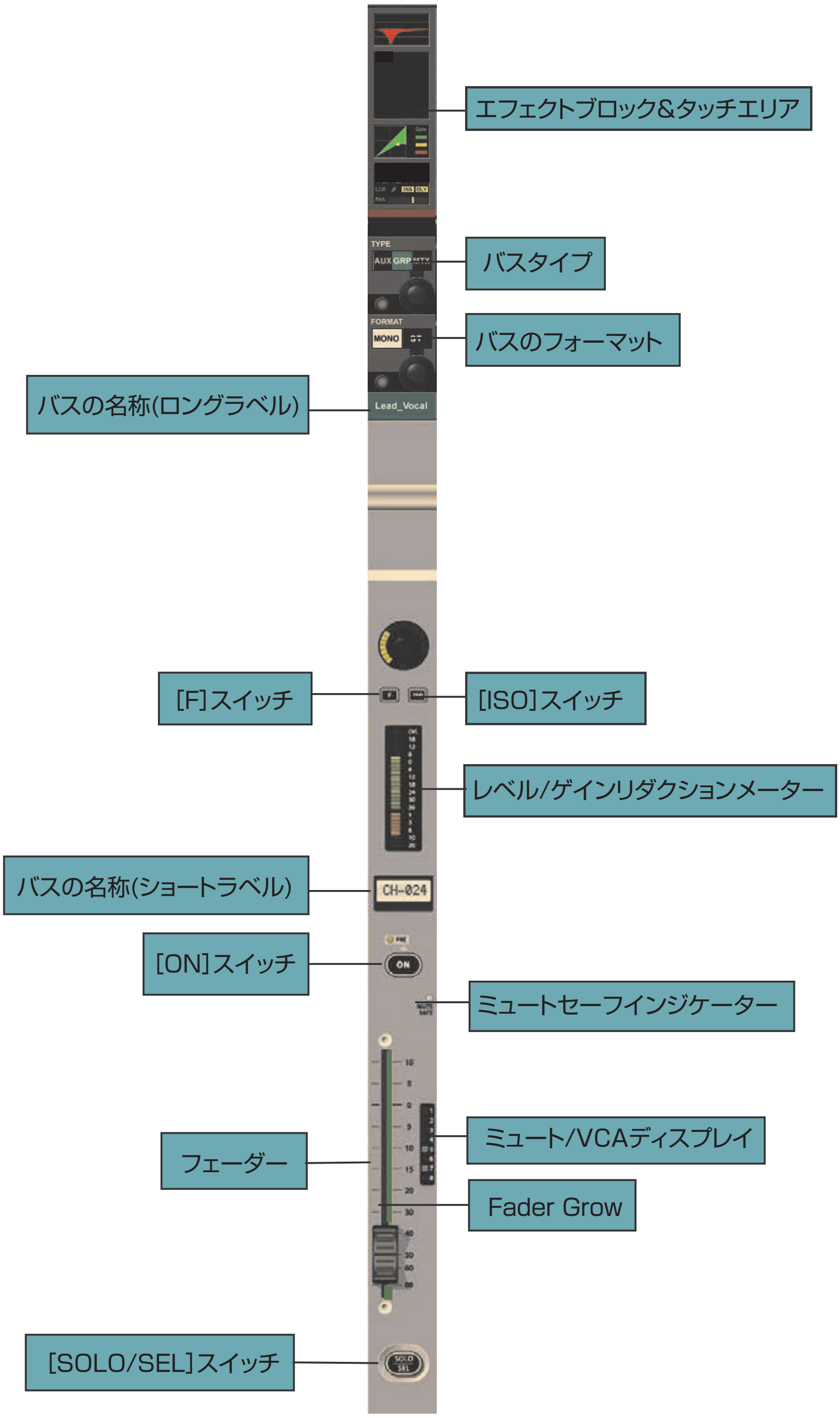


図５−５　[ALL BUSS]スイッチを押した場合の入力ストリップの働き

■コントロールベイの Vistonics II インターフェイス

32 系統の出力バスのコントロール / パラメーターとコントロールベイの Vistonics II インターフェイスの関連を簡単に図示すると以下のようになります。

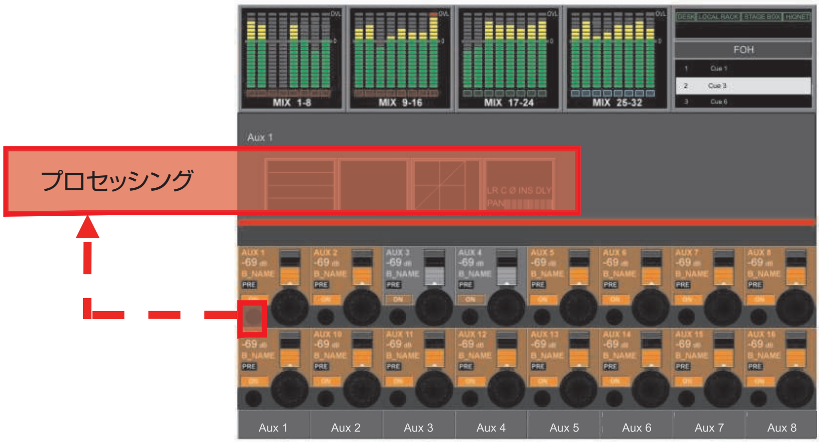


図５−６　出力のエンコーダー及びスイッチ

スクリーン上のエンコーダーは､表示されている出力バスのレベルを調節します。バスは１画面で 16 系統分表示されます。バスの表示を切り替えるにはスクリーンの右側の [PageA] もしくは [PageB] を押してください（図５−７を参照)。
[PageA] スイッチは、1〜16 系統のバスを表示し、[PageB] スイッチは 17〜32 系統のバスを表示します。

出力バスのパラメーターを変更するには、まずエンコーダーエリアで調整を行うバスの {SOLO} スイッチを押してください。タッチエリア上にバスのプロセッシング図が表示されます。その後イコライザー、ダイナミクス、パンなど調整を行うセクションのアイコンを押してください。エンコーダーエリアに設定ページが表示されます。

操作のヒント

[METER LOCK] を OFF にしてください。メーターロックはマスタースクリーンの表示をロックする機能です。ロックが ON の間はページを切り替えても表示が切り替わりません。

●[Vistonics] スイッチ

マスタースクリーンのエンコーダーエリア右側にマウントされた[Vistonics] スイッチはエンコーダーエリアのスイッチ機能をトークバックアサイン、ON/OFF、SOLO/SEL に一括で切り替えます（初期設定は SOLO/SEL)。同じページのエンコーダーの機能は全て同じです。
[PageA] スイッチは､1〜16 系統のバスを表示し、[PageB] スイッチは 17〜32 系統のバスを表示します。

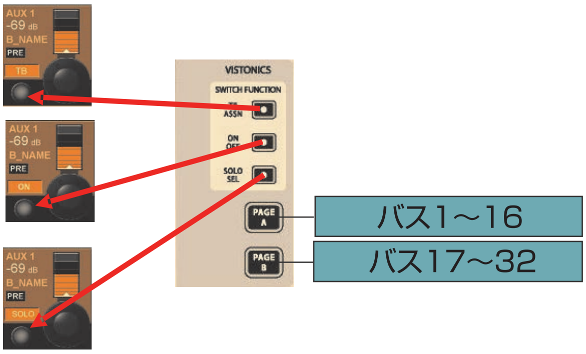


図５−７　サーフェス上の［Vistonics］スイッチ

■出力バスのパラメーター変更

以下のページでは、[ALL BUSS]スイッチを押して全てのフェーダーベイを出力チャンネルのストリップに切り替えた場合でのパラメーターの調整方法を記載します。どのバスマスターへのアクセス方法を行ってもパラメーターの変更は同様に行われます。

●バスのパラメーター変更方法

＊調整を行うタッチエリアを押すと、対応するセクションの設定ページがエンコーダーエリアに開きます。

＊エンコーダー及びスイッチを使用してパラメーターを変更します。

＊タッチエリアを再度押す、もしくは他のタッチエリアを押して設定ページを終了します。

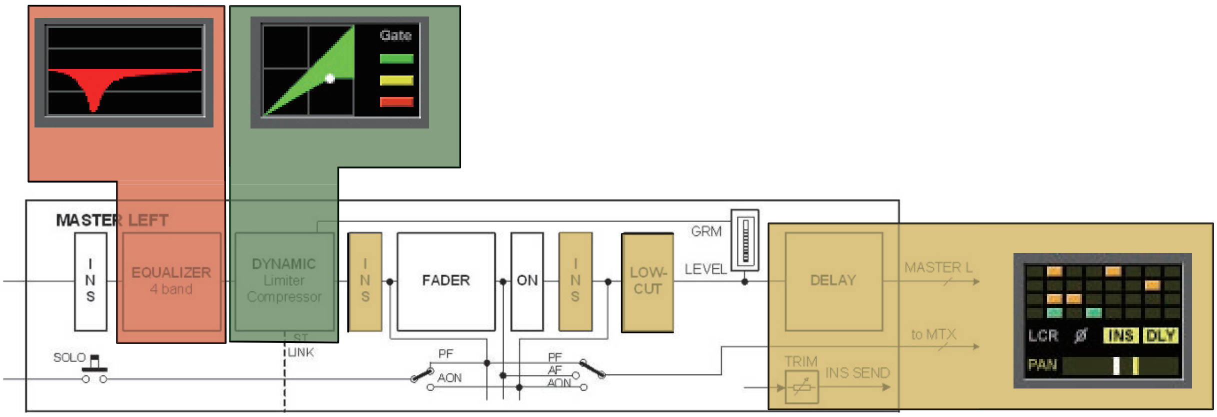


図５−８　タッチエリアの項目とバス設定の相関図

■イコライザー

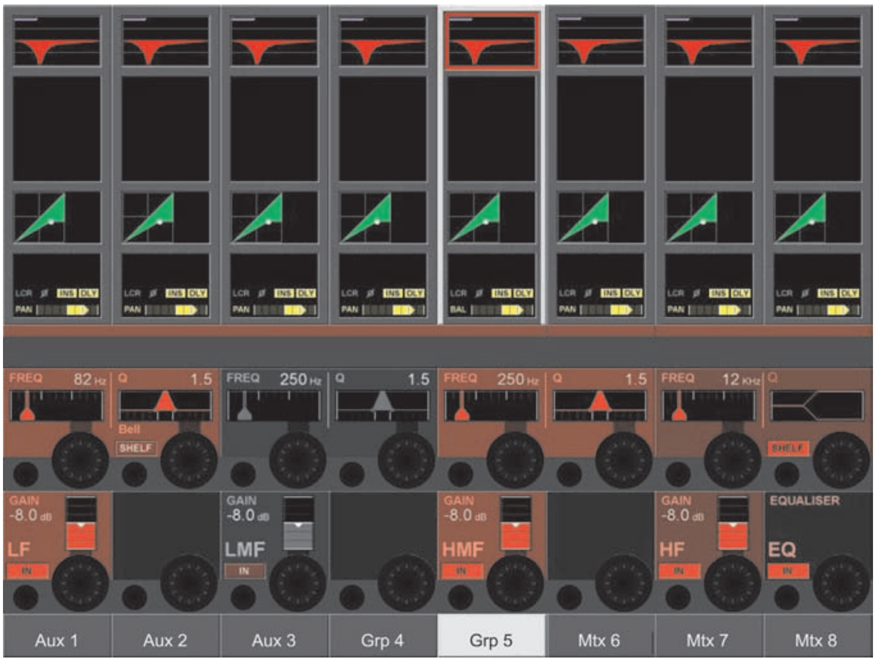


図５−９　イコライザー設定ページ（バス）

調整は、全て入力チャンネルのイコライザー調整と同様です。
エンコーダーとスイッチで、４バンド・パラメトリックイコライザーの調節と ON/OFF を行います。

■ダイナミクス

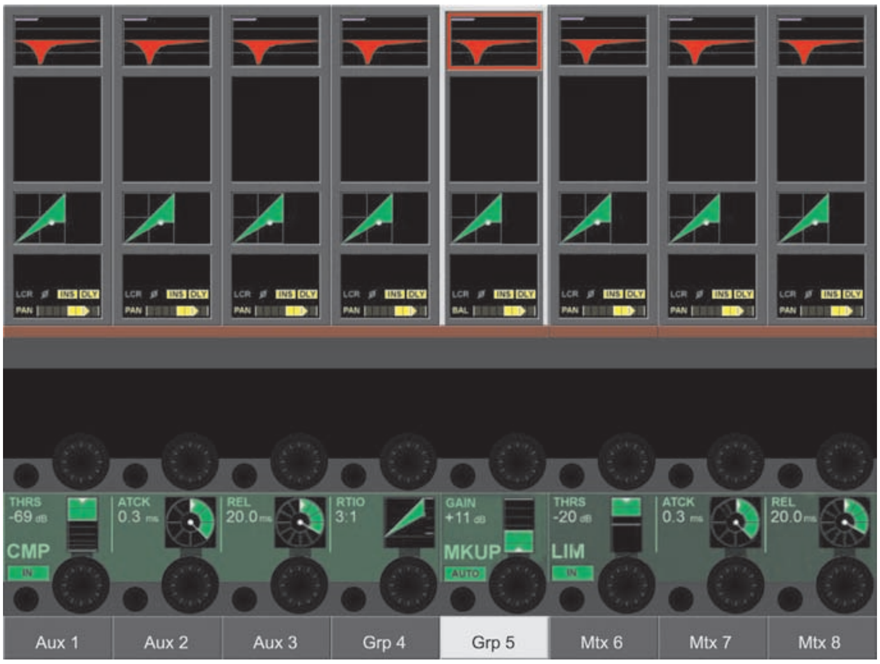


図５－１０　ダイナミクス設定ページ (バス)

調整は、入力チャンネルのダイナミクス調整と同様ですが、出力バスにはゲートとディエッサーは搭載されていません。

■パン

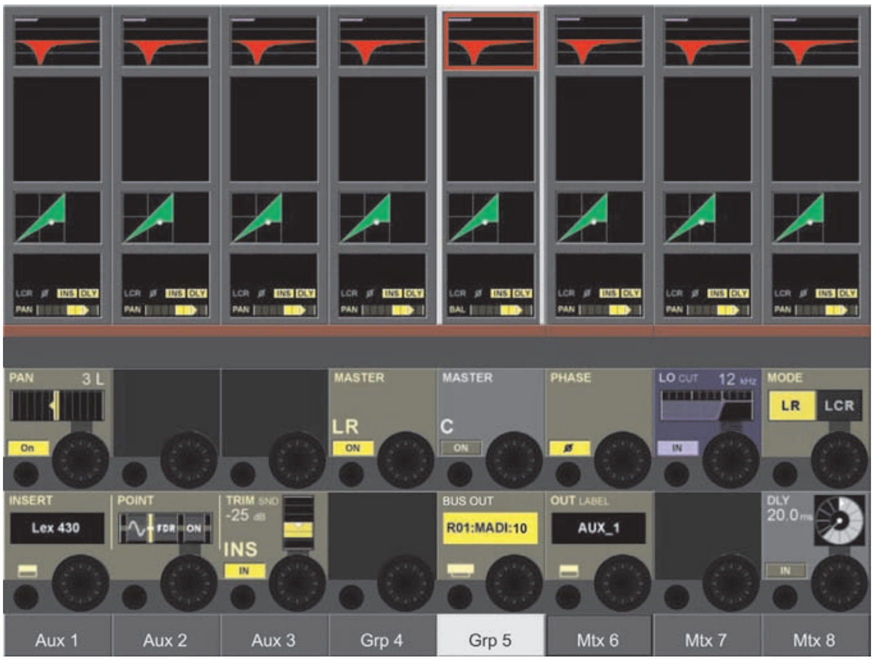


図５－１１　パン設定ページ (バス)

パンセクションとインサートセクションの調整は、全て入力チャンネルの調整と同様です。
注意
L、R、C マスターバス、パン、マスター LR とマスター C フィールドは搭載されていません。
出力バスのパンセクションでの追加機能を以下に記載します。

● LO CUT フィールド

エンコーダーで、ローカット周波数を、20 ～ 600Hz の範囲で調節します。
{IN} スイッチで、ローカットフィルターの ON/OFF を設定します。

● PHASE フィールド

{PHASE} スイッチで、出力の位相を逆相にします。

● DLY フィールド

エンコーダーで、出力のディレイを、0 ～ 1000ms の範囲で調節できます。
{IN} スイッチで、ディレイの ON/OFF を設定します。

第６章　マトリックス

■信号の流れ

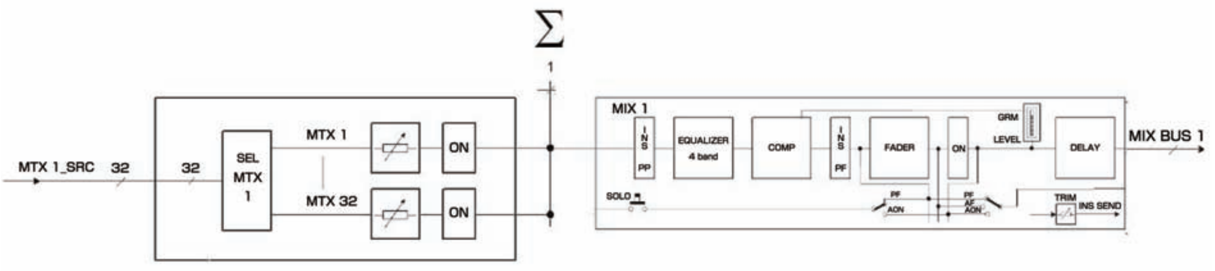


図６−１　マトリックスバスの信号の流れ

図は 16 マトリックスバスのうちの１チャンネル分のみを表示しています。

■概要

Vi6 には、自由に設定可能な 16 系統 (モノラル) のマトリックス出力を搭載しています。
それぞれのマトリックスには最大 32 系統のソースを設定でき、イコライザー、コンプレッサー / リミッター、ディレイを含むエフェクト処理が可能です。
ソースは、バス出力、ダイレクトアウト、入力チャンネル信号から選択できます。
設定のヒント
マトリックス出力へのソースは、個別にパッチも行えます。マトリックスは、最大 32 系統の入力と出力信号処理機能を搭載した 16 台の個別のミキサーのように使用できます。

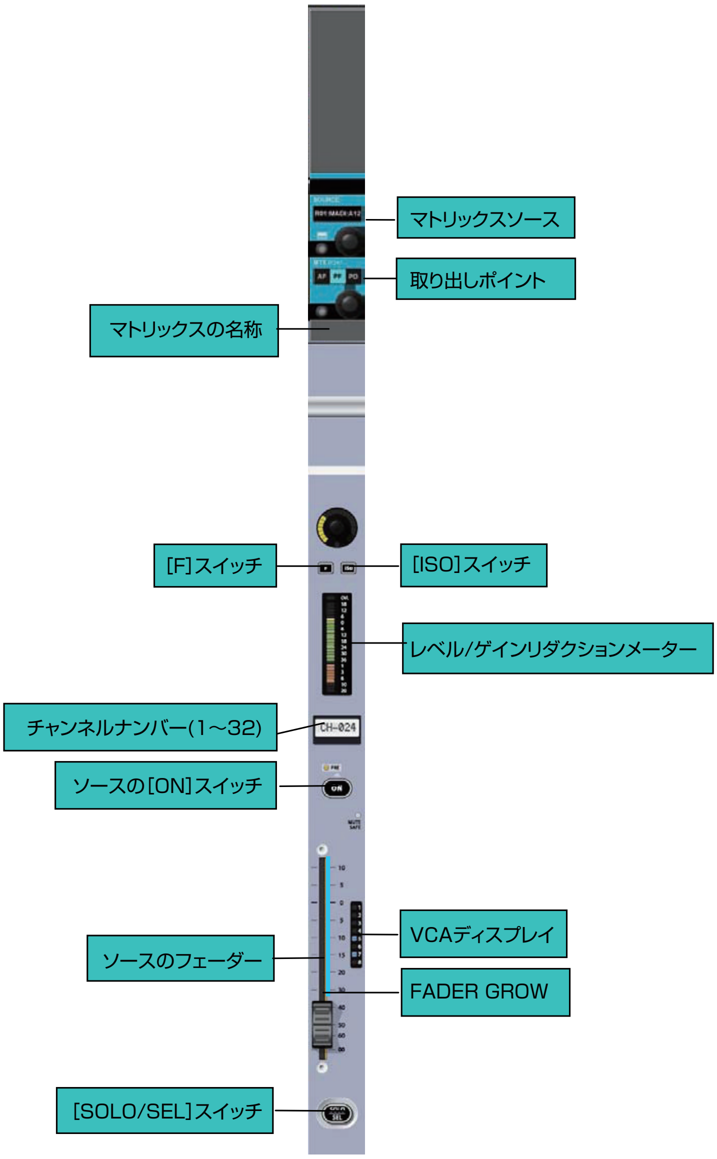


図６−２　マトリックスのチャンネルストリップ

●マトリックス出力へのセンドレベル調節

[ALL BUSS] スイッチは**選択しないで**ください。
マスタースクリーン上の任意のマトリックス出力の [SOLO] スイッチを押してください。全てのフェーダーベイがマトリックス設定の画面に切り替わり、FaderGlow はマトリックスの青緑色に点灯します。入力ストリップの [ON] スイッチは、マトリックスセンドの ON/OFF を切り替えます。送る信号レベルはフェーダーで調節します。

■マトリックスセクション

マスタースクリーン上の任意のマトリックス出力の [SOLO] スイッチを押すと、全てのフェーダーベイの Vistonics II インターフェイスに以下の画面が表示されます。

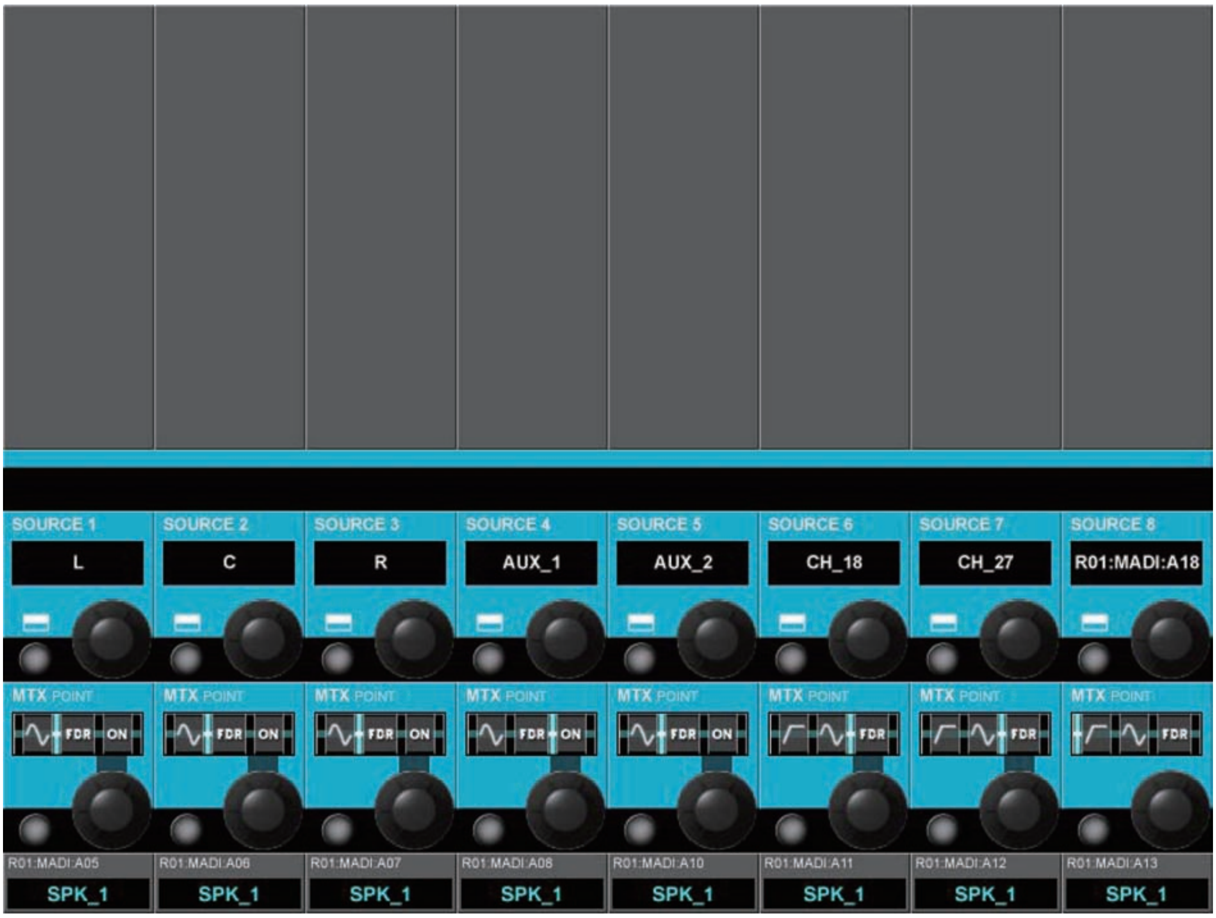


図６−３　マトリックス設定ページ

● SOURCE フィールド

マトリックス出力に割り当てるソースを選択します。エンコーダーエリアのスイッチを押すとマトリックスパッチ設定ページが開きます。

● MTX POINT フィールド

ソース信号の取り出しポイントを設定します。エンコーダーを回して取り出しポイントを選択します。ソースによって取り出せるポイントは異なります。
以下を参照してください。

ソース	入力	プリフィルター	プリプロセッシング	プリフェーダー	ポストフェーダー	ポスト ON
入力チャンネル	●					
ダイレクトアウト		●	●	●	●	
マスターバス				●	●	●

第 7 章　エンコーダー

■概要

フェーダーベイの入力チャンネルストリップには、図 7－1A のように 3 つのエンコーダーを搭載しています。
エンコーダー 1、2 はスクリーン上のエンコーダーエリアの VST エンコーダー 1/2 とフェーダーの上部に配置されたチャンネルエンコーダーで、チャンネルエンコーダーには、パラメーター状態を表示する LED リングを備えています。これらのエンコーダーは、設定によって様々な働きに切り替わります。
コントロールベイのマスターセクションにはエンコーダーエリアに 16 個のエンコーダーと、図 7－1B のように 4 つの LED リング付きパネルマウントエンコーダーを搭載しています。パネルマウントエンコーダーはそれぞれトークバック / オシレーターレベル、ソロブレンド、ソロトリム、ヘッドホンボリュームを調整する専用のエンコーダーです。

図 7－1A　入力チャンネルストリップのエンコーダー

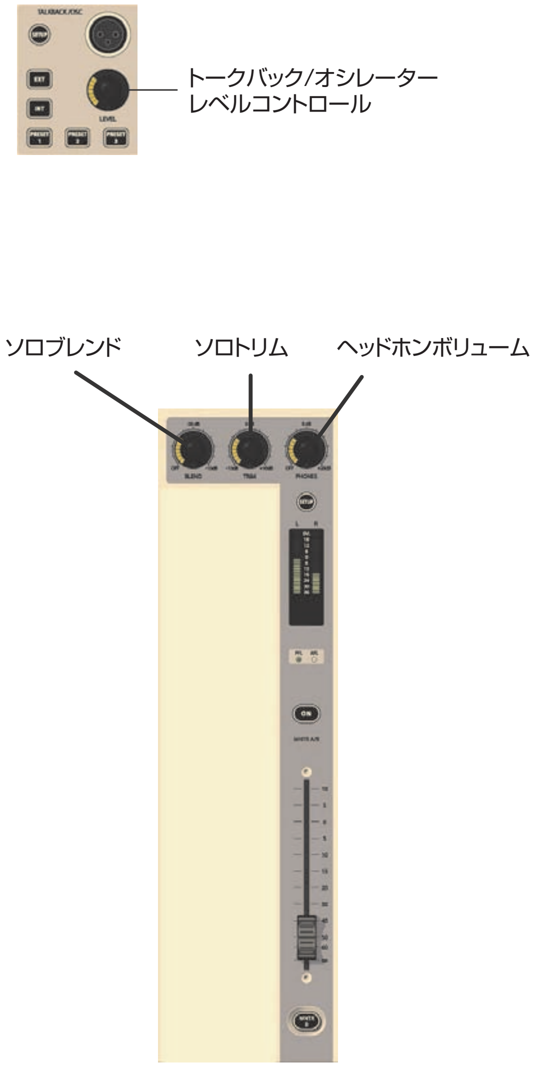


図 7－1B　マスターセクションのエンコーダー

■チャンネルエンコーダー

入力チャンネルストリップに配置されたチャンネルエンコーダーは、常にそのチャンネルのパラメーター調節を行います。チャンネルエンコーダーが調整する項目は [ENCODER MODE] エリアの [INPUT GAIN]、[GATE THRS]、[PAN] スイッチで設定できます。

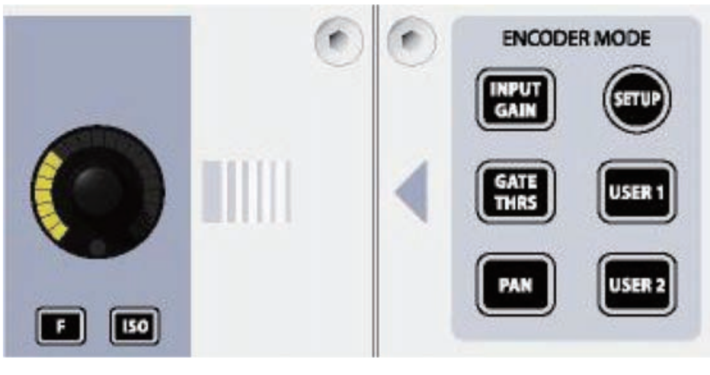


図 7－2　エンコーダーモードエリア

[USER 1][USER 2] スイッチはローカットフィルターとハイカットフィルターの調節をチャンネルエンコーダーで個別に行う時に使用します。
［SETUP］は将来使用可能になる予備のスイッチです。

設定のヒント
[ALL BUSS] が押されている、またはマトリックス出力の {SOLO} を選択しているとき、チャンネルエンコーダーには何も割り当てられません (直前のパラメーターは保存されています)。

ステレオ AUX センドがチャンネルフェーダーにアサインされていた場合（FLW Output Solo を使用)、チャンネルエンコーダーは、ステレオ AUX バスのソロのパン調節になります。

■ VST エンコーダー 1、2

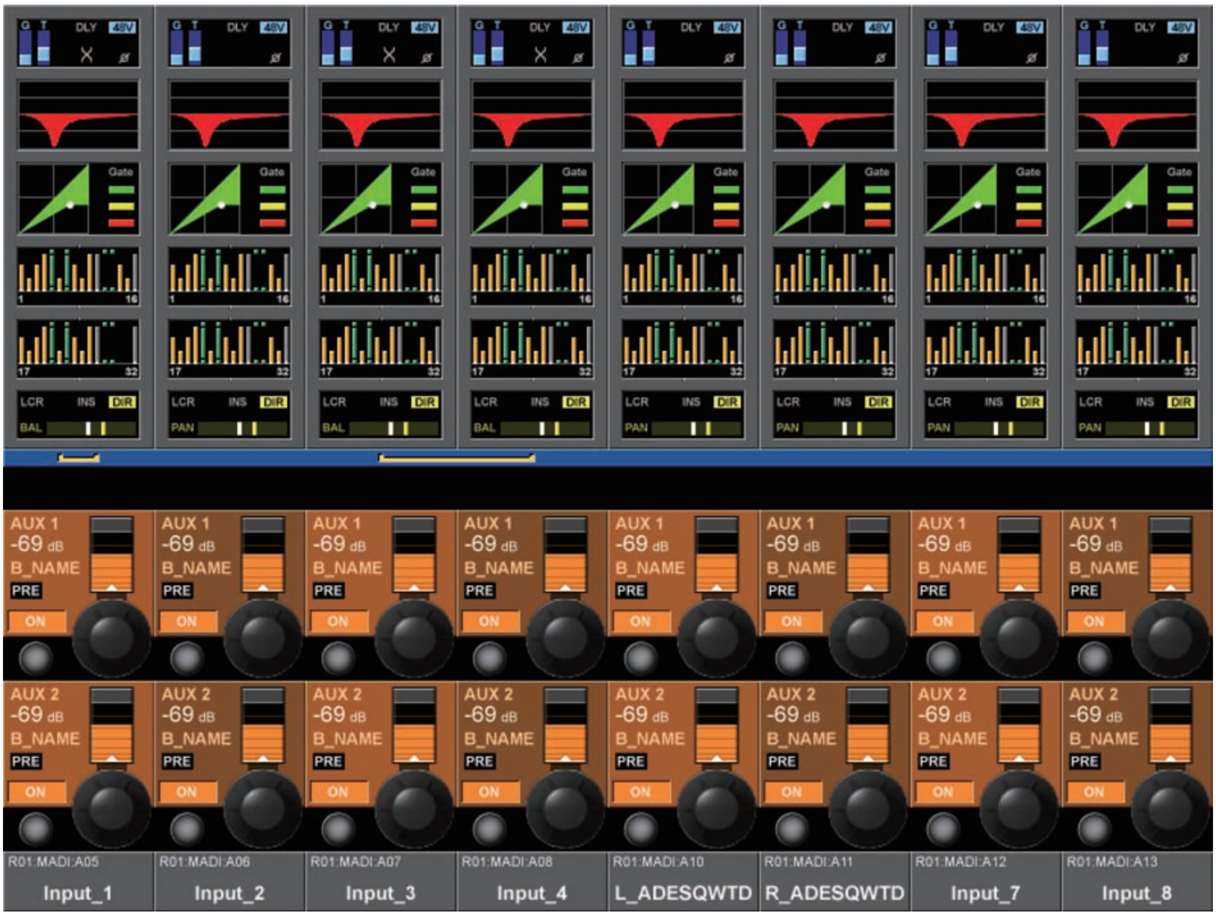


図７−３　初期設定時のフェーダーベイエンコーダーエリア

● VST エンコーダーに割り当てられる機能の優先順序

優先順位の高い作業が割り込まれる場合、VST エンコーダーの機能は即座に切り替わります。
優先順位は、以下の通りです。

優先順位	**機能**
最も高い	チャンネル拡張機能（イコライザー、ダイナミクスなど）
	出力ソロ
	アサイン
低い	ユーザー設定、初期設定

設定のヒント
タッチエリアで何らかのセクションを押している場合、スクリーン上の 16 個の VST エンコーダーは、押されているセクションのパラメーター調整となります。
初期設定では、VST エンコーダー 1、2 は、チャンネルに対応する 2 系統の AUX センドレベルの調整です。

● VST エンコーダーの機能の切り替え

VST エンコーダーに割り当てられた機能は、Vistonics エリアのスイッチで切り替えられます。

図 7−4　Vistonics エリアのスイッチ

サーフェス上の Vistonics エリアにある 2 つの[FAST ASSN]スイッチは VST エンコーダー 1 列のバス機能を素早く、一時的に割り当てます。一方の[FAST ASSN]スイッチを長押ししながら、どれか 1 つのマスター出力の [SOLO/SEL] スイッチを押してください (この操作を行ってもマスター出力がソロにならず、音声出力に影響を与えません)。こうすることで関連する VST エンコーダー列がマスター出力にアサインされ、[FAST ASSN]スイッチが点灯します。

操作のヒント

・マスター出力のみ AUX でエンコーダーを扱うような設定になります。グループマスターも同様ですがエンコーダーは VST スイッチの隣です。

・[FAST ASSN] スイッチの割り当ては [FAST ASSN] スイッチで切り替えられます。[FAST ASSN] は常に全入力ストリップに全体的に働きます。

[SETUP]は将来使用可能になる予備のスイッチです。

INPUT FADER PAGE エリアにある[USER]スイッチを押すと、2 列の VST エンコーダーは入力チャンネルの AUX3、AUX4 のセンドレベル調節に割り当てられます。[USER]スイッチが有効なときは[USER]スイッチが点灯します。

Vistonics エリアにある 2 つの[FLW]スイッチはそれぞれの列の VST エンコーダー列のフォローソロ機能を起動します。フォローソロ機能は任意の[SOLO/SEL]スイッチを押すことで選択した VST エンコーダー列に出力ソロを割り当てる機能です。フォローソロが有効になると初期設定や[USER]レイヤーが無効になります。

PAN はステレオペアに設定した AUX マスターのみ有効な調整です。ステレオ AUX ペアが VST エンコーダー列にアサインされている場合、[PAN] スイッチを押すと、エンコーダーは、ペアのセンドレベルのパンをコントロールします。[PAN] スイッチが有効な時、点灯します。

操作のヒント

1 列目と 2 列目の両方にステレオ AUX が割り当てられている場合、PAN は両方の列を横切る形で調整を行います。片方の列のみがステレオ AUX の場合はステレオ AUX がある列で PAN を調整します。ステレオ AUX が割り当てられていない列では[PAN]スイッチは無効となります。

[PRE/POST]スイッチはエンコーダー機能には使われませんが、各チャンネルから AUX センドを設定する際に使用します。[PRE/POST]スイッチを有効にすると 2 列の VST エンコーダーに、プリまたはポストフェーダーとして割り当てられます。

■コントロールベイのパネルエンコーダー

コントロールベイには、トークバック / オシレーターレベル、ソロブレンド、ソロトリム、ヘッドホンボリュームを調整する 4 つの LED リング付きエンコーダーがあります（図 7−1B を参照)。これらのエンコーダーは独立して動作する専用のエンコーダーです。

■コントロールベイの VST エンコーダー

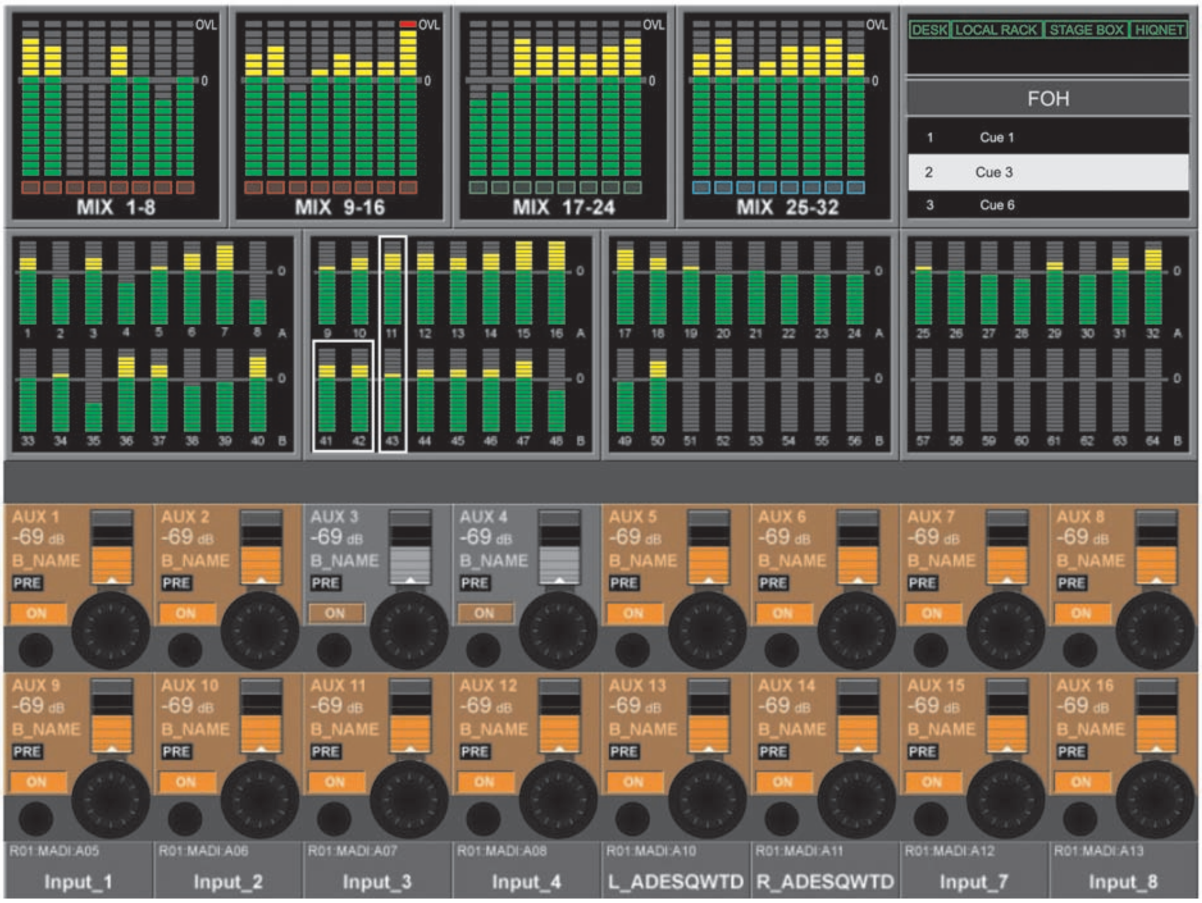


図７−５　初期設定時のコントロールベイエンコーダーエリア

基本的にマスター VST エンコーダーは、マスター出力のレベルを調節します。マスター Vistonics エリアの [PageA] スイッチ（図７−６を参照）を押すと出力 1〜16、[PageB] スイッチを押すと、出力 17 〜 32 のレベル調節にページが切り替わります。
また、マスター出力フェーダーの [SOLO/SEL] スイッチを押すと、マスター VST エンコーダーは、マスター出力のプロセッシング (イコライザーやダイナミクスなど) の調整になります。調整したい項目を押すと設定ページが開きます。

設定のヒント
[METER LOCK] を OFF にしてください。メーターロックはマスタースクリーンの表示をロックする機能です。ロックが ON の間はページを切り替えても表示が切り替わりません。

●マスター Vistonics エリアのスイッチ

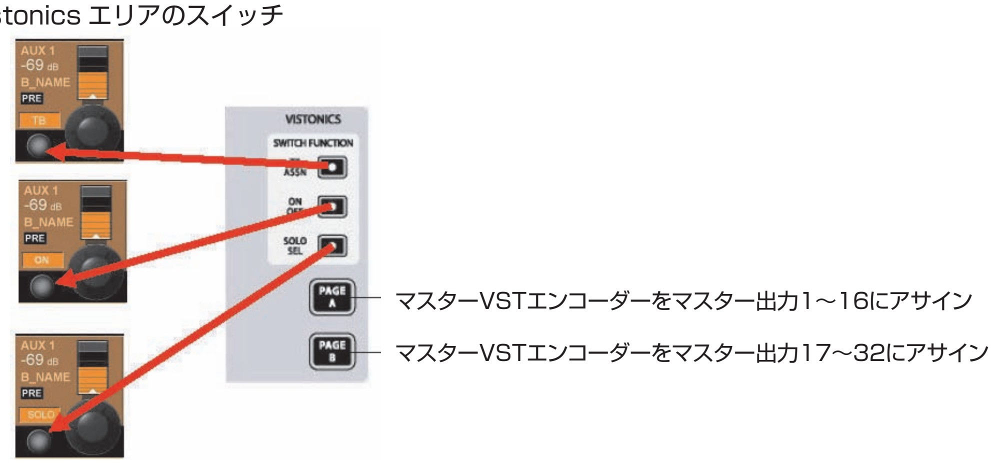


図７−６　マスター Vistonics エリアのスイッチ

コントロールベイのディスプレイ右隣にある Vistonics スイッチはディスプレイにマウントされたスイッチの機能を [TB ASSN]、[ON/OFF]、[SOLO/SEL] に切り替えます。初期設定では [SOLO/SEL] になっています。ページ A、ページ B とも機能は同様です。

第８章　レイヤー（フェーダーページ）

■概要
レイヤーまたはフェーダーページは、ミキサーの DSP チャンネル構成の異なる階層を表示します。

■入力チャンネルのレイヤー
Vi6 のコントロールサーフェスには、32 入力チャンネルのアクセス及び情報の表示表示を行う 4 つのフェーダーベイを搭載しています。入力チャンネルは最大 64 系統のため、レイヤーは 2 面です。入力チャンネルのレイヤーは INPUT FADER PAGES エリアの [A] スイッチ、[B] スイッチで切り替えることができます。

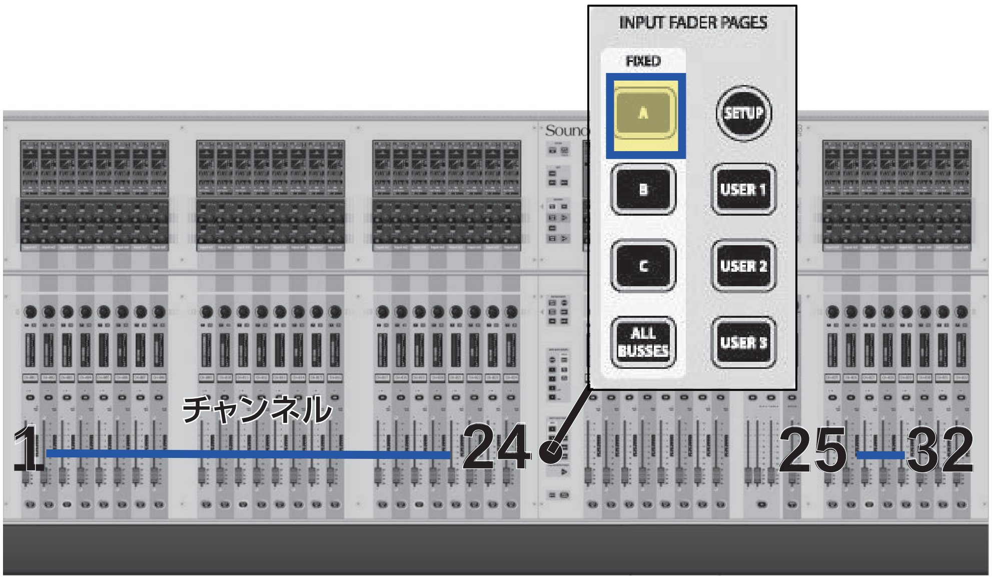


図８−１　コントロールサーフェスのレイヤー A 構成

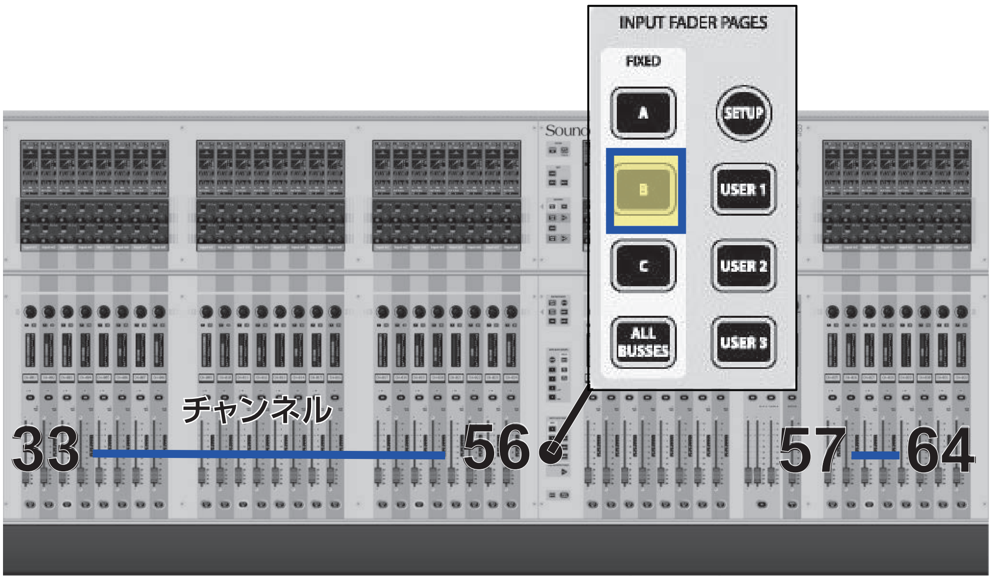


図８−２　コントロールサーフェスのレイヤー B 構成

●一時的なレイヤー

コントロールベイディスプレイ内の入力メーターフィールドを押すと、メーターがハイライト表示され、一時的に４番目のフェーダーベイ(一番右側のベイ)に、選択したグループの８チャンネルが表示されます。
４番目のフェーダーベイで一時的に表示している間は INPUT FADER PAGES のスイッチが点滅します。ページのスイッチを押す、もしくはコントロールベイのメーターフィールドを再度押せば、通常の画面に戻ります。

図８−３　入力メーターフィールド

■出力チャンネルのレイヤー

出力バスのレイヤーは VST マスターエリアのフェーダストリップ、及び INPUT FADER PAGES エリアの[ALL BUSS]スイッチで呼び出せます。

●マスターフェーダー

レイヤーはコントロールベイの FADER PAGES エリアのスイッチで切り替えます。６つのスイッチで６つのレイヤー切り替えを行います。
それぞれのスイッチを押すと、以下のレイヤーがコントロールベイに配置されます。

VCA	A	B	C	D	E
VCA1 ～８	バス１～８	バス９～16	バス 17 ～ 24	バス 25 ～ 32	VCA9 ～ 16

工場出荷時では Front-of-House Show の設定になっており、バス１～ 16 が AUX バス、バス 17 ～ 24 はグループ、バス 25 ～ 32 はマトリックスとして設定されています。

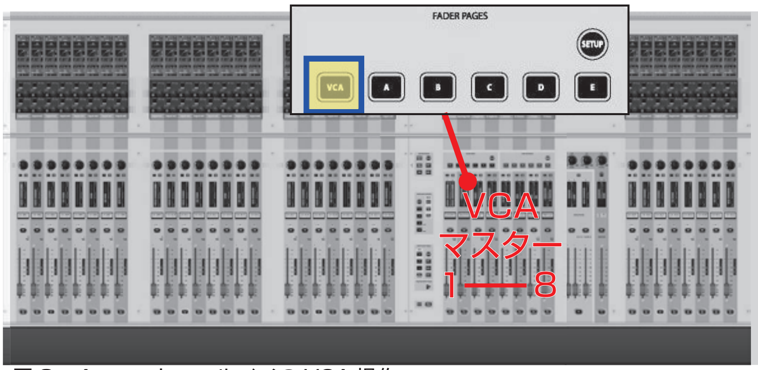


図８−４　コントロールベイの VCA 操作

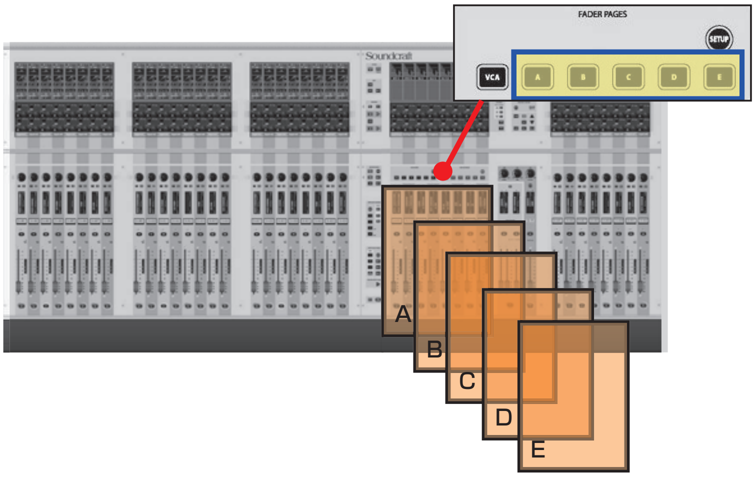


図８−５　コントロールサーフェスのレイヤー A ～ F 操作

●[ALL BUSS]スイッチ

INPUT FADER PAGES エリアの [ALL BUSSES] スイッチを選択している場合、全 32 系統の出力バスは、4 つのフェーダーベイに配置されます。全てのバスがサーフェスに表示されるため、素早く出力を比較や信号処理の変更が行えます。

設定のヒント
フォーマット（モノラル/ステレオ）やバスのタイプ（AUX/GRP/マトリックス）の設定は ALL BUSS レイヤーで行います。

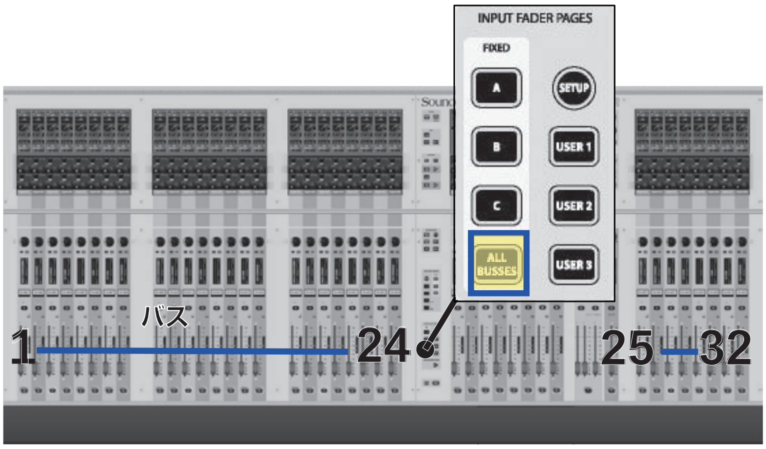


図８−６　[ALL BUSS]モードの操作

● VST マスターエリア

VST マスターエリアでは 8 本の出力フェーダーに VCA がアサインされていても、ディスプレイ上で全 32 バス出力のコントロールが可能です。1 画面 16 系統のバスを表示するため、2 面のレイヤーで構成し、スクリーン右隣の Vistonics エリア[PAGE A]スイッチ、[PAGE B]スイッチでレイヤーの切り替えが可能です。工場出荷時では Front-of-House Show の設定になっており、バス 1 〜 16 が AUX バス、バス 17 〜 24 はグループ、バス 25 〜 32 はマトリックスとして設定されています。

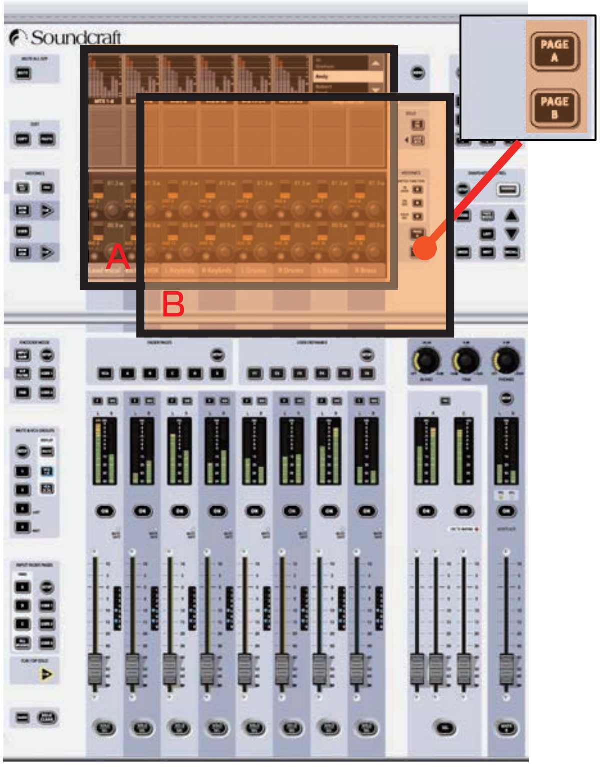


図８−７　VST マスターエリア

第９章　VCA& ミュートグループ

Vi6 は４系統のミュートグループと 16 系統の VCA マスターを搭載しています。

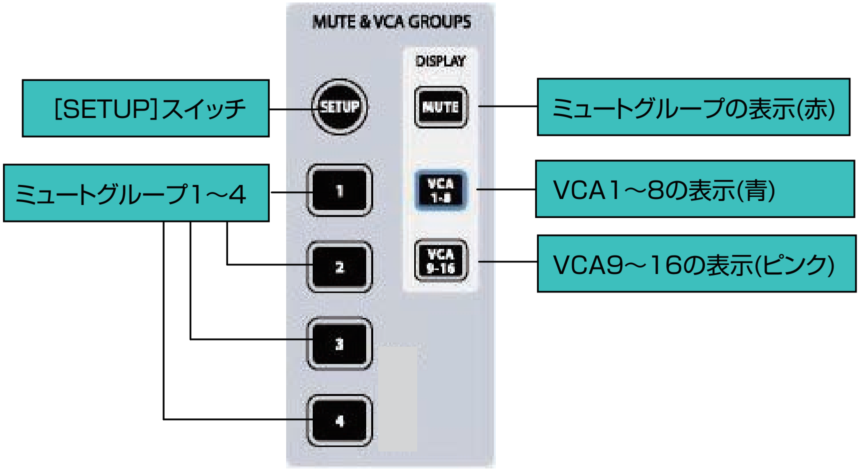


図９−１　VCA、ミュートグループのスイッチ

■ VCA、ミュートグループの表示

フェーダーベイの入力 / 出力チャンネルストリップは、フェーダー横に VCA/ ミュートグループインジケーターを搭載しており、[MUTE & VCA GROUP] エリアのスイッチで全ストリップの割り当て状況が表示できます。

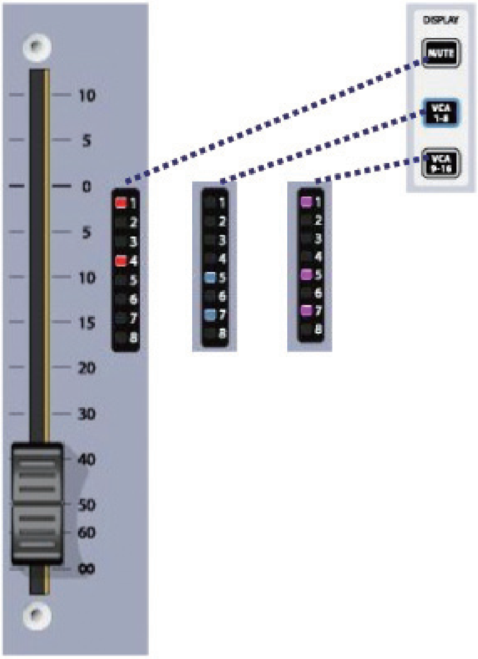


図９−２　VCA、ミュートグループの表示

■ミュートグループマスタースイッチ
［MUTE & VCA GROUP］エリアの１～４の番号が表示された４つのスイッチで、ミュートグループを起動させます。

■ VCA コントロールグループの動作
Vi6 では最大 16 系統の VCA グループを構築可能ですが、１つの出力ブロックの VCA マスター用のフェーダーは８本です。出力フェーダーページ（［FADER PAGES］エリアの［VCA］、［A～E］）で表示すれば全 16VCA マスターが使用できます。
同様に、チャンネルフェーダー横に搭載されている８セグメントの VCA/ ミュートグループインジケーターは、８系統以上の VCA を使用する場合、［MUTE &VCA GROUPS］エリアの［VCA1-8］、［VCA9-16］スイッチを押すことで全系統の VCA グループの確認が行えます。

■オーディオの設定
入力または出力チャンネルを VCA マスターに割り当て、VCA グループを構築した場合、以下を参照して設定を行ってください。

＊マスターフェーダーは、VCA に割り当てた全チャンネルのオフセット dB 値を調整します。**各チャンネルフェーダーの位置は変わりません。**

＊もし、１つのチャンネルを複数の VCA グループに割り当てている場合、オフセット dB 値はそれぞれの VCA マスターフェーダーの dB 値を合計して、値をチャンネルに適用します。どれか１つの VCA マスターフェーダーを－∞にしていくと、他のマスターフェーダーの設定に関わらず、メンバーとなっている全チャンネルは－∞になります。メンバーチャンネルのフェーダーを最大にしていた場合、チャンネルフェーダーの＋側のオフセットは、VCA マスターの＋10dB が最大値です。

＊ VCA マスターフェーダーの［ON］/OFF スイッチは、メンバーの全チャンネルの ON/OFF を制御します。ON になっていたチャンネルが VCA マスターの［ON］/OFF スイッチによって OFF になった場合、通常の OFF 動作と区別するため、［ON］スイッチが赤色に点灯します。

VCA マスターの［ON］/OFF スイッチは OFF の時は赤色に、ON の時は緑色に点灯します。VCA マスターは他の操作からはミュートされないため、赤色に点灯している場合は、VCA マスター自身がミュート状態であることを表します。

＊ VCA マスターフェーダーの［SOLO/SEL］スイッチは、メンバーとなっている全チャンネルのソロスイッチをリモートコントロールします。チャンネルの SEL 機能は起動しません。

■ VCA の割り当て方法
以下の手順を参照して、VCA グループの割り当てを行ってください。

1　MUTE & VCA GROUP エリアの［SETUP］スイッチを押してください。スイッチが青色に点灯します。

2　設定を行う VCA マスターの［SOLO/SEL］スイッチを押して選択してください。スイッチが青色に点灯します。設定したい VCA グループが表示されていない場合、FADER PAGES エリアの［VCA］スイッチを押せば VCA1 ～ 8、［E］スイッチを押せば、VCA9 ～ 16 を表示できます。

3　選択した VCA マスターに割り当てるチャンネルの［SOLO/SEL］スイッチを押して割り当てます。

4　［SETUP］スイッチを押して割り当てを完了します。

設定のヒント
・設定後に、［SETUP］を無効にしていない場合は、各チャンネルのソロ機能が使用できません。
・VCA の割り当ては、チャンネルまたはグループフェーダーに行えます。VCA マスターが割り当てられている場合、通常 VCA マスターの操作レベルに近い値になります。VCA が割り当てられていない場合は VCA マスターが－40dB の時、チャンネルまたはグループが 0dB です。

■ミュートグループの割り当て方法
1　MUTE & VCA GROUP エリアの［SETUP］スイッチを押してください。スイッチが青色に点灯します。

2　設定を行うミュートグループのスイッチを［1－4］から選び押してください。スイッチが赤色に点灯します。ミュートグループを選択済みの場合、各チャンネルストリップ上のインジケータにミュートグループの割り当て状況がを赤色で表示されます。

3　選択したミュートグループに割り当てるチャンネルの［SOLO/SEL］スイッチを押して割り当てます。

4　［SETUP］スイッチを押して設定を完了します。

設定のヒント
・設定後に、［SETUP］を無効にしていない場合は、各チャンネルのソロ機能が使用できません。

■出力チャンネルの VCA、ミュートグループへの割り当て方法
LRC マスターを除く最大 32 系統の出力チャンネルのどれでも、VCA とミュートグループに割り当てが可能です。

1　FADER PAGE エリアの［A］～［D］スイッチを押して、割り当てを行うページを表示します。

2　VCA もしくはミュートグループに割り当てを行うチャンネルのフェーダー下にある［SOLO/SEL］スイッチを押して割り当てます。

3　［SETUP］スイッチを押して設定を完了します。

注意
１つの VCA グループを入力と出力の両方に割り当てることはできません。

■ AUX をチャンネルフェーダーでコントロールする場合の VCA グループ

FOH エンジニアは一般的に VCA グループを入力チャンネルのフェーダーでコントロールします。この場合、ミキシング中にモノラルやステレオのチャンネルをマスターフェーダー１本で一括してコントロールできます。メンバーとなっているチャンネルは VCA マスターの [SOLO/SEL] でソロ、[ON] スイッチでミュートできます。

モニターエンジニアの場合は、チャンネルフェーダーで AUX センドの調整が行えることが重要です。Vi6 では VCA グループの機能で AUX センドグループのコントロールをチャンネルフェーダーで行うことができます。

Vi6 は、実質的には 32 系統のモノ AUX センドを備えているため、メインチャンネルフェーダーのセットに加え 32 セットの VCA グループ (それぞれ最大 16 系統のグループマスター) を搭載しているといえます。これは 16 本の VCA マスターフェーダーの最大 33 系統の仮想セットがあることを意味します。
AUX の VCA コントロールは、マスターフェーダーの左隣にある [FLW] スイッチを有効にしたときのみ使用できます。エンコーダーエリアの２つの [FLW] スイッチでは、この機能にアクセスできません。

以下に、VCA で AUX センドの制御を行う唯一の方法 (FLW 機能) の設定方法を記載します。

●設定手順

1　FADER PAGES エリアの［A］～［D］を押して使用する AUX を表示します。

2　マスターフェーダー左隣の［FLW］スイッチを押します。

3　設定を行う AUX の [SOLO/SEL］スイッチを押す、もしくはマスタースクリーン上で AUX をソロにします。

4　MUTE & VCA GROUPS エリアの［VCA　1－8］または［VCA　9－16］を押します。マスターフェーダーの FaderGlow が青色（VCA1～8）、または薄紫色（VCA9～16）に変わります。マスターセクションのスクリーンに、今表示されている VCA がアサインされているチャンネルの、AUX 送りのオフセット値を表示するためにフェーダーが動きます。この時、VCA マスターの [SOLO/SEL］スイッチは無効になります。VCA の [ON] スイッチは、メンバーチャンネルの AUX センドの ON/OFF になります。（VCA マスターの [ON] スイッチで、チャンネルの AUX センドをオフにした場合、そのチャンネルの [ON] スイッチは、赤色に点灯します。

他の AUX を調整する場合は、同様の作業を行ってください。終了するには [SOLO CLEAR] スイッチまたは［FLW］スイッチを押して選択を解除します。

図９－３の例は、入力チャンネル１は VCA1 に、入力チャンネル 2/3/4 は VCA4 に割り当てられています。例えば入力チャンネルの AUX5 センドを VCA でコントロールしたい場合は、以下の手順を行ってください。
FADER PAGES エリアの［A］を選択します。[FLW] スイッチを有効にし、AUX5 の [SOLO/SEL］スイッチを押してソロにしてください。その後 [VCA] を押します。VCA4 のフェーダーで入力チャンネル 2/3/4 の AUX5 センドをコントロールし、VCA1 フェーダーで入力チャンネル１の AUX5 センドをコントロールします。

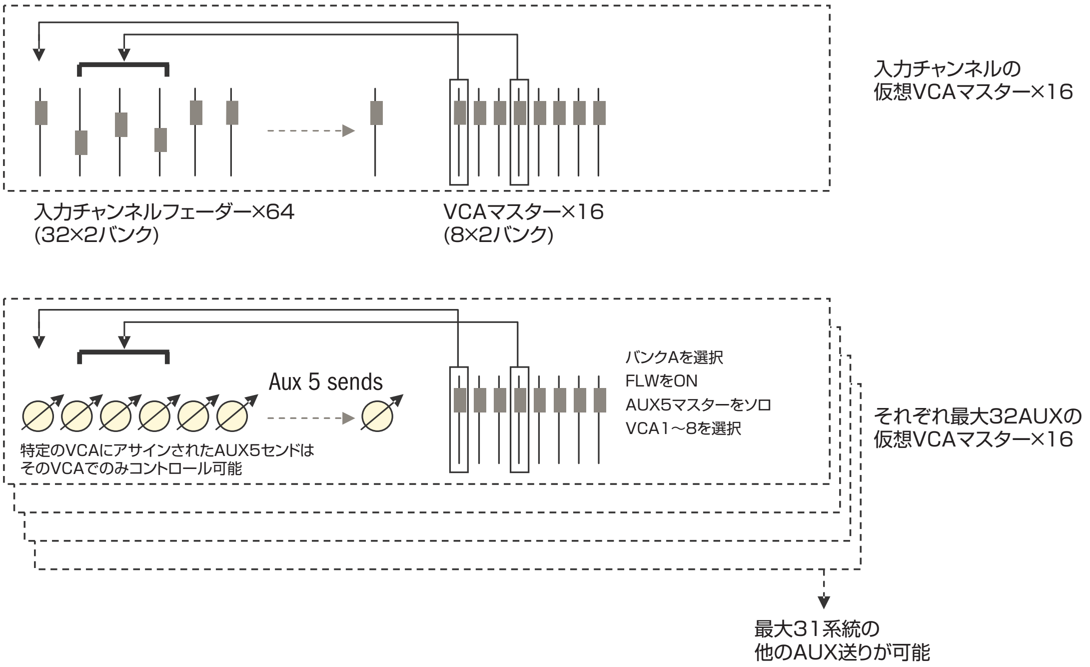


図９－３　AUX をチャンネルフェーダーでコントロールする場合の VCA グループ

第 10 章　パッチシステム

■信号の流れ

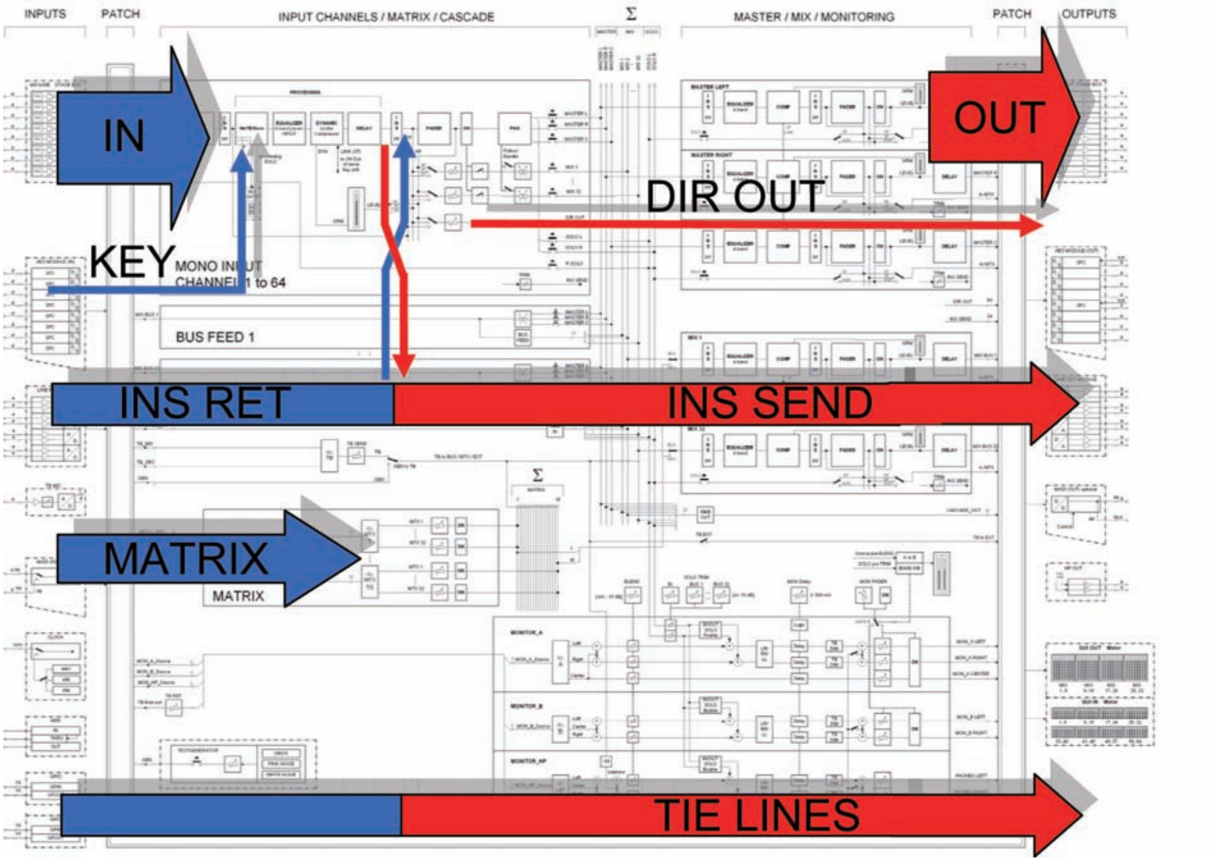


図 10－1　パッチ信号の流れ

■概要

Vi6 のパッチシステムは、コントロールサーフェスからのアクセスを簡単に、直感的に行うために機能ごとに分けられています。
下図はパッチ項目がコントロールサーフェス上のどの位置に配置されているかを示したものです。

パッチ機能	パッチ設定ページの場所			
	フェーダーベイ	フェーダーベイ [All BUSS]スイッチアクティブ	フェーダーベイ マトリックス[SEL]スイッチアクティブ マスターセクションアクティブ	コントロールベイ [SEL]スイッチアクティブ ([LOCK MNTR]スイッチOFF)
入力	入力セクション			
出力		パンセクション		パンセクション
インサート (チャンネル)	パンセクション			
インサート (マスター)		パンセクション		パンセクション
ダイレクトアウト	パンセクション			
キー信号	ダイナミクスセクション			ダイナミクスセクション
マトリックス			ダイレクトアクセス	
タイライン	メインメニューから<TIE LINE>			

図 10－2　パッチ機能の概要

■パッチ設定での基本的なルール

＊チャンネルの名称入力は基本的にパッチ設定ページ内に含まれています。

＊ソースのパッチは青色、行き先のパッチは赤色で表示しています。

＊パッチ設定ページはエンコーダーエリアの {PATCH} スイッチを押すとスクリーン上部に開きます。

＊パッチ設定ページはスイッチを再度押す、もしくはスクリーン上の〈EXIT〉を押すことで閉じます。

＊ソースと行き先は、グループ化されます（ローカル I/O、ステージボックス、MADI）。

＊パッチ設定ページが開いている場合、同一フェーダーベイ内の他チャンネルの[SOLO/SEL]スイッチを押すとパッチ設定ページ内の選択も合わせて動きます。

■入力

入力のパッチは、入力コネクターまたは、MADI チャンネルを入力チャンネルとしてパッチします。
それぞれの入力コネクターからの信号は、同時に複数の入力チャンネルにもパッチが可能です。

図 10－3　入力パッチ設定ページ

入力のパッチポイントは、{IN1 PATCH} スイッチと {IN2 PATCH} スイッチで、IN1 と IN2 の個々で設定できます。
IN2 は、予備用のマイクなど任意で使用します。

注意
CH LABEL エリアの小さな青色の A/B アイコンは、他のチャンネルでも同じ信号を使用していることを意味します。A は、同じ信号を選択している入力チャンネルがレイヤー A にあることを、B はレイヤー B にあることを表しています。

●ソースのパッチ方法

＊設定を行うチャンネルの INPUT フィールドを押します。

＊ {IN1 PATCH} スイッチまたは {IN2 PATCH} スイッチを押し、パッチ設定ページを開きます。

＊パッチする入力ソースを選択します。選択直後に音声信号はパッチされます。

＊ {IN1 PATCH} スイッチまたは {IN2 PATCH} スイッチを再度押す、もしくはスクリーン上の〈EXIT〉スイッチを押して、パッチ設定ページを閉じます。

設定のヒント

・オーディオソースが流したくない場合は〈NONE〉を選択してください。

・ロケーショングループ（例：ステージボックス、ローカル I/O など）は、パッチ設定ページ内、右側に表示されています。必要なグループを直接選択して表示を切り替えられます。

・チャンネルがペアになっている場合はタッチエリアに〈LEFT〉と〈RIGHT〉が表示され、ペアチャンネルの L&R の入力パッチの間で切り替えを行えます。

●入力にスペアマイクをパッチする場合

図 10−4 は 4 つの入力チャンネルそれぞれの IN1 に、4 本のマイクをパッチし、1 本のスペアマイクを、4 チャンネルそれぞれの IN2 にパッチした例です。本番時に、いずれかのメインマイクが不良になった場合、IN1 から IN2 に切り替えることで、簡単にそのチャンネルに予備のマイクをパッチできます。

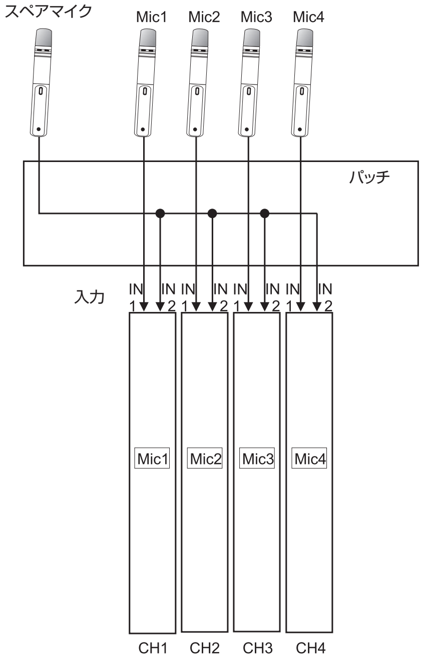


図 10−4　入力にスペアマイクをパッチ

■出力

出力のパッチは、出力コネクター、MADI チャンネルをマスター出力またはバス出力としてパッチします。マスター出力、バス出力信号は、同時に複数の出力チャンネルにもパッチが可能です。

図 10－5　出力パッチ設定ページ

●バス出力のパッチ方法

出力パッチ設定には、2 通りの方法があります（図 10－2 を参照）。
設定は以下の手順を参照してください。

＊コントロールベイの FADER PAGES エリアで [A]～[D] スイッチを押して、選択するバスを表示します。
　その際、スクリーン右横の [LOCK MTR] スイッチが OFF になっていること、スクリーンに何らかの設定ページが開いていないことを確認してください。

＊設定を行うバス出力の [SOLO/SEL] スイッチ、もしくは設定を行う LRC マスターの LRC フェーダー下にある [SEL] スイッチを押してください。

＊タッチエリアの PAN フィールドを押してください。

＊ {BUS OUT} スイッチを押します。

＊タッチエリアにパッチ設定ページが表示されます。任意で出力先を追加してください。

＊ {BUS OUT} スイッチ、またはタッチエリア上の〈EXIT〉スイッチを押して、パッチページを終了します。

＊設定を行うもう一方の方法は [ALL BUSSES] スイッチを押して入力フェーダーにバス出力を表示した上で設定を行います。基本的な設定方法は上記と同様です。

設定のヒント

・〈NONE〉を選択すると、パッチをリセットできます。

・ロケーショングループ（例：ステージボックス、ローカル I/O など）は、パッチ設定ページ内、右側に表示されています。必要なグループを直接選択して表示を切り替えられます。

・ステレオバスを調整する場合はタッチエリアに〈LEFT〉と〈RIGHT〉が表示され、L と R で切り替えを行えます。

■インサート

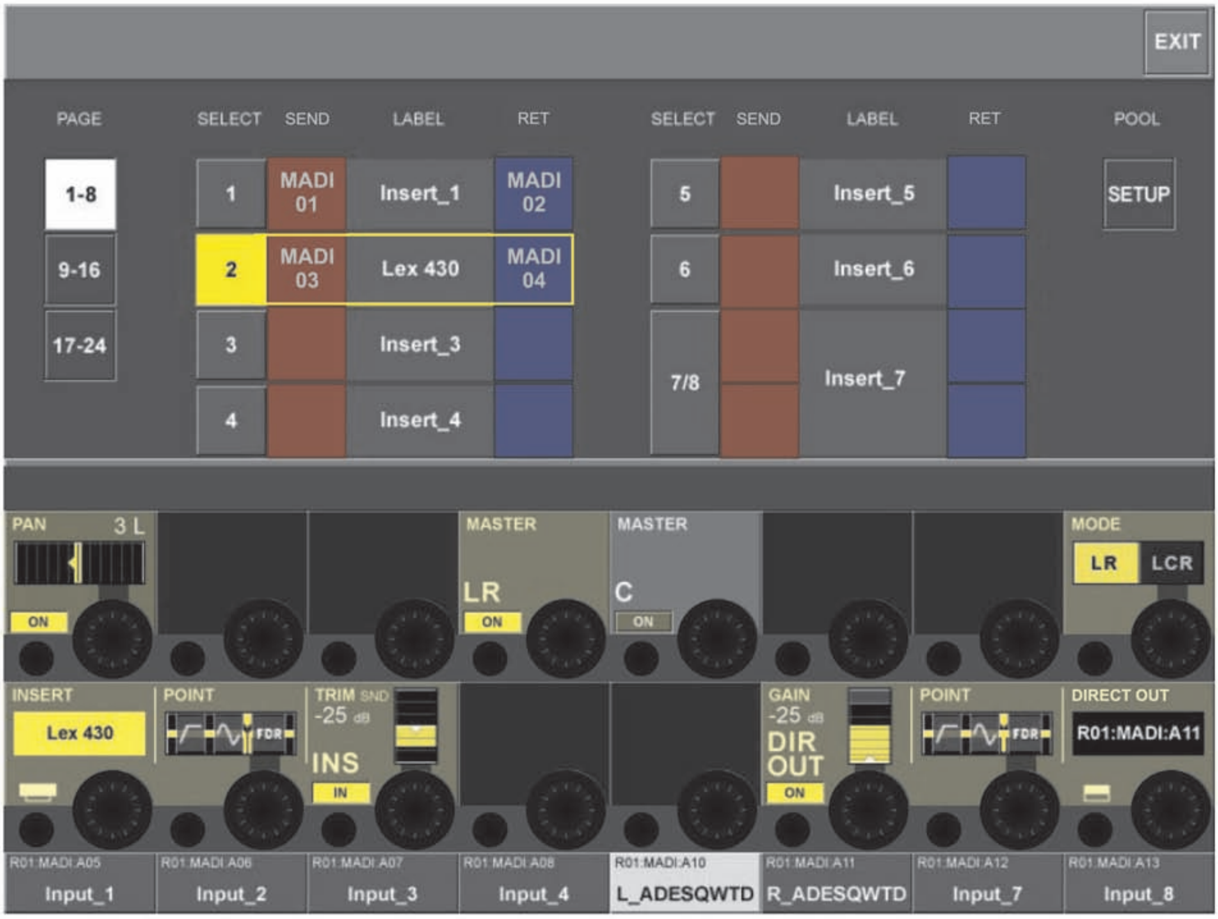


図 10－6　インサート選択ページ

インサートは最大 24 組のインサートセンド / リターンのブロックで構成しています。設定ページでは 8 系統ごとにまとめられており、〈FX〉、〈1－8〉、〈9－16〉、〈17－24〉スイッチで必要なページを選択します。設定を行うと、各インサートは簡単に任意の入力やマスターのインサートポイントにパッチできます。

●入力チャンネルへのインサートポイントのパッチ方法

正しく機器同士を接続し、機器の名称をすぐに入力できるようにするために、インサートをチャンネルにパッチする前に、接続する実際のコネクターまたは MADI チャンネルを明確にしてください。

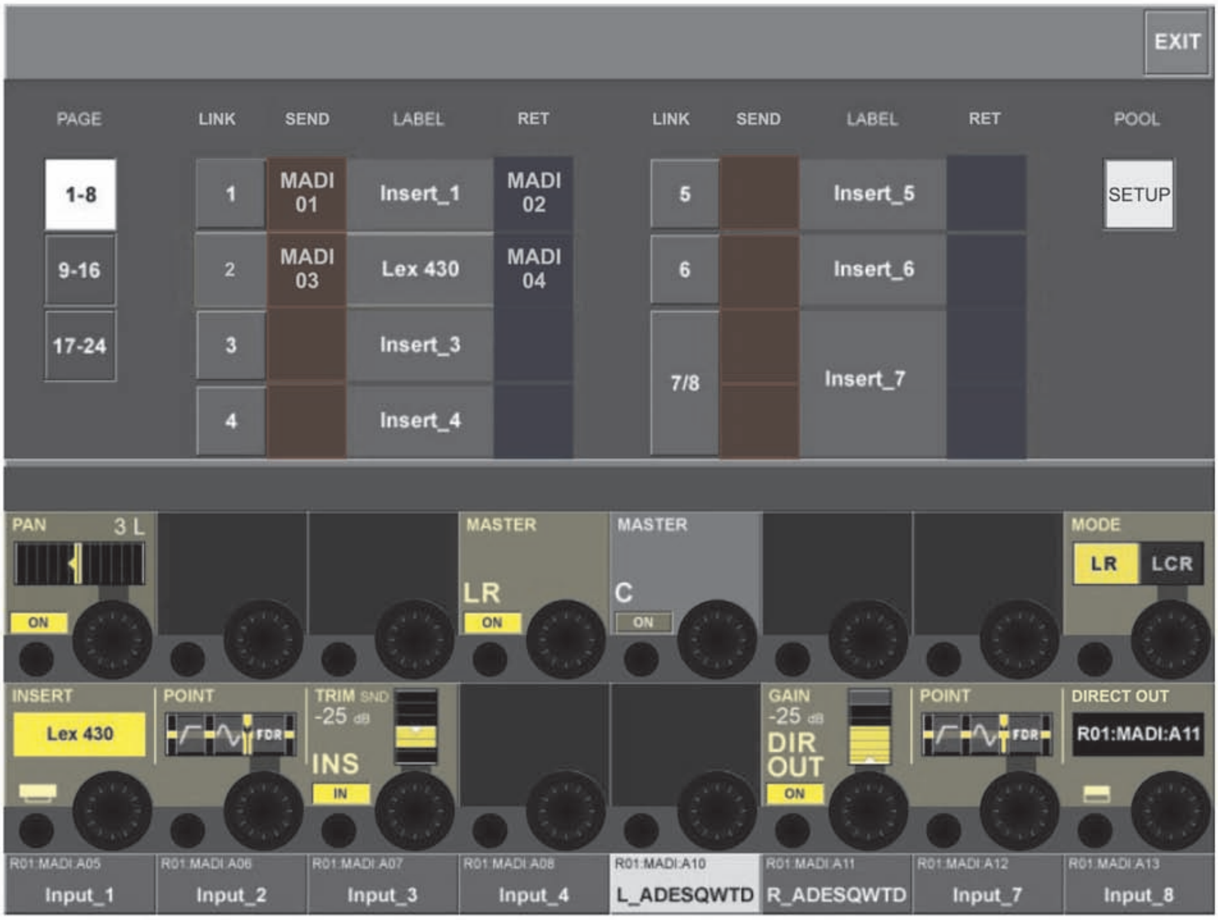


図 10−7　インサート設定ページ

＊必要な入力チャンネルの PAN フィールドを押してください。

＊エンコーダーエリアの {INSERT} スイッチを押すと、タッチエリアにインサート選択ページが開きます (図 10−6 を参照)。

＊インサート設定ページでインサート番号を [1] ～ [24] で選択します。

＊インサート設定ページの〈SETUP〉スイッチを押します。（図 10−7 を参照）

＊〈SEND〉スイッチで、出力パッチページを開き、インサートセンド用のコネクターを定義します。

＊〈RET〉スイッチで、出力パッチページを開き、インサートリターン用のコネクターを定義します。

＊〈LABEL〉スイッチで、キーボードページを開きます。インサートの名称を入力します。

＊ {INSERT} スイッチまたはタッチエリア上の〈EXIT〉スイッチでパッチページを終了します。

●ステレオインサート

インサート番号の奇数 / 偶数のペアではステレオインサートの設定が可能です。〈SETUP〉スイッチを押し、インサート設定ページの〈LINK〉でステレオペアの設定を行います。下図は設定可能なインサート形式を示しています。

	モノラルチャンネル	ペアチャンネルもしくはステレオバス
モノラルインサート	○	×
ステレオインサート	○ 両方のインサートセンドに信号が出力され、リターンはダウンミックスされます。	○

■ダイレクトアウト

ダイレクトアウトのパッチは、チャンネルのダイレクトアウトを出力コネクターにパッチします。ダイレクトアウト信号は、同時に複数の出力にパッチが可能です。バス出力信号は、同時に複数の出力チャンネルにもパッチが可能です。

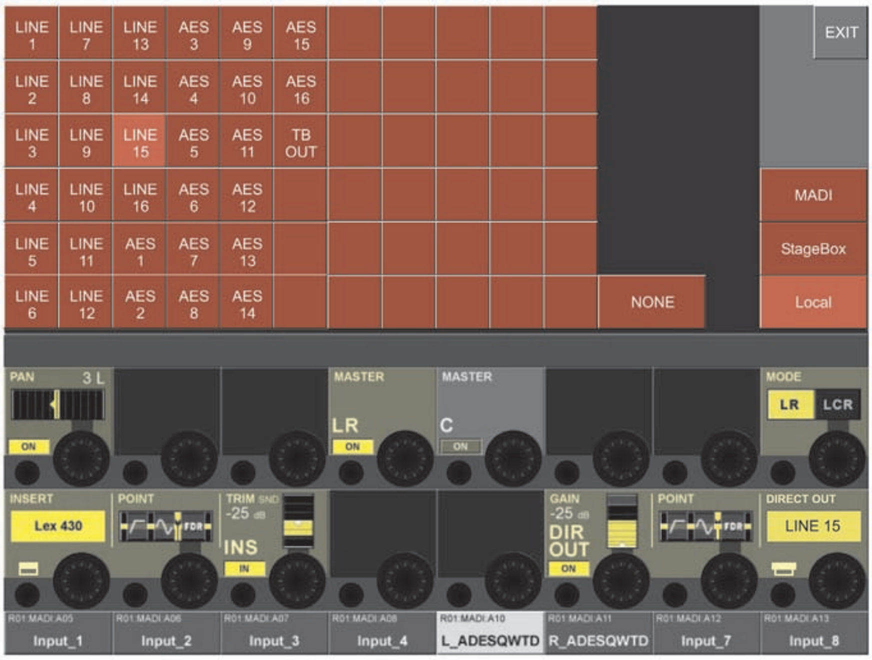


図 10－8　ダイレクトアウトのパッチ設定ページ

設定のヒント

・チャンネルがペアになっている場合はタッチエリアに〈LEFT〉と〈RIGHT〉が表示され、ペアチャンネルの L&R の入力パッチの間で切り替えを行えます。

■キー信号

キー信号のパッチは、ダイレクトアウトまたは入力信号へ、ゲートのキー入力信号として送られます。

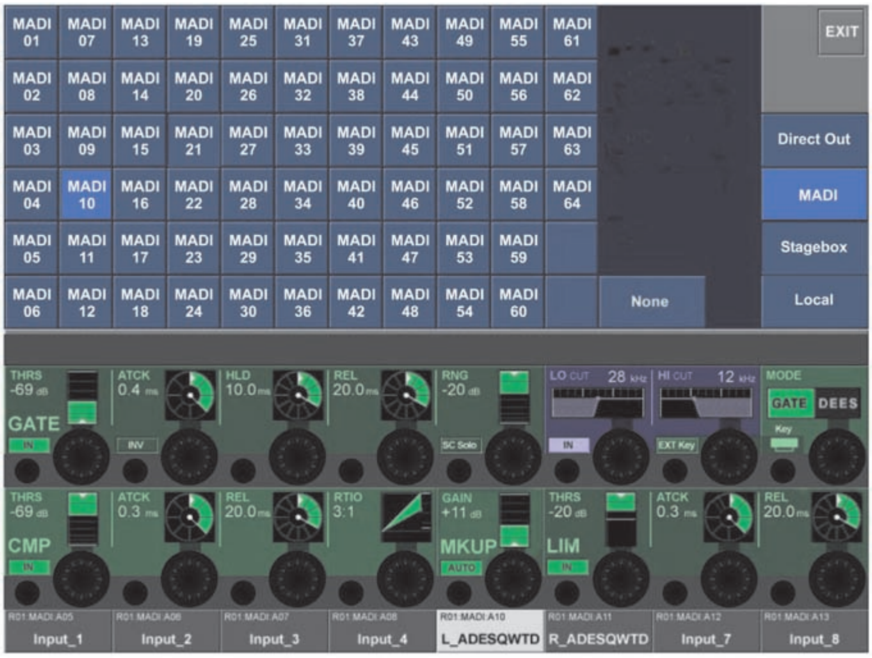


図 10－9　キー信号のパッチ設定ページ

■マトリックス

マトリックスのパッチは、ダイレクトアウト、入力信号、MADI チャンネル、マスター信号をマトリックス用のソースとしてパッチできます。

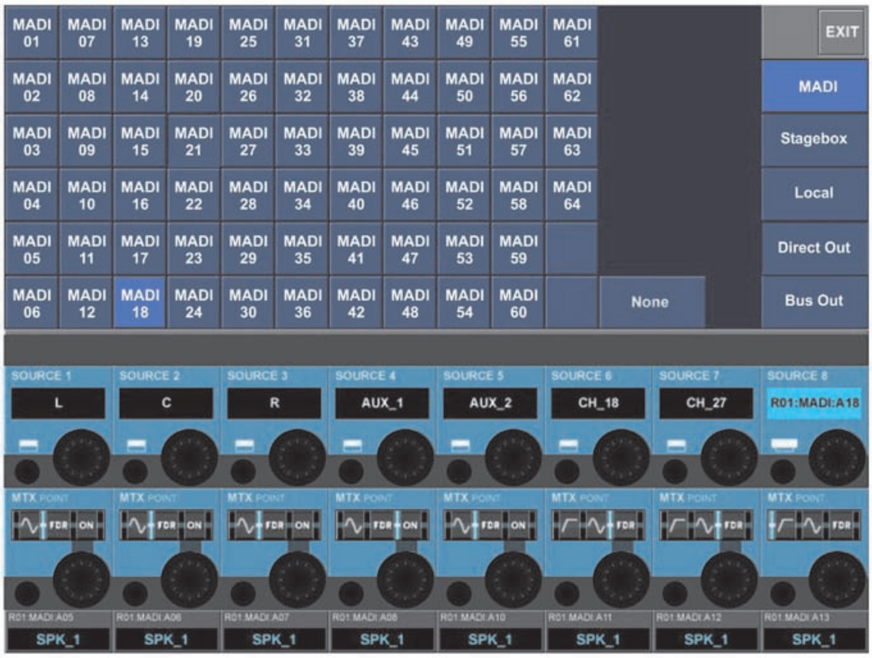


図 10－10　マトリックスのパッチ設定ページ

エンコーダーエリアの任意の[SOURCE]スイッチを押して、パッチページを開き、マトリックスのソースを選択します。

■タイライン

タイラインとはミキシング処理や、DSP 処理を通らず、入力コネクターから出力コネクターへ直接接続するラインです。設定は以下の手順で行ってください。

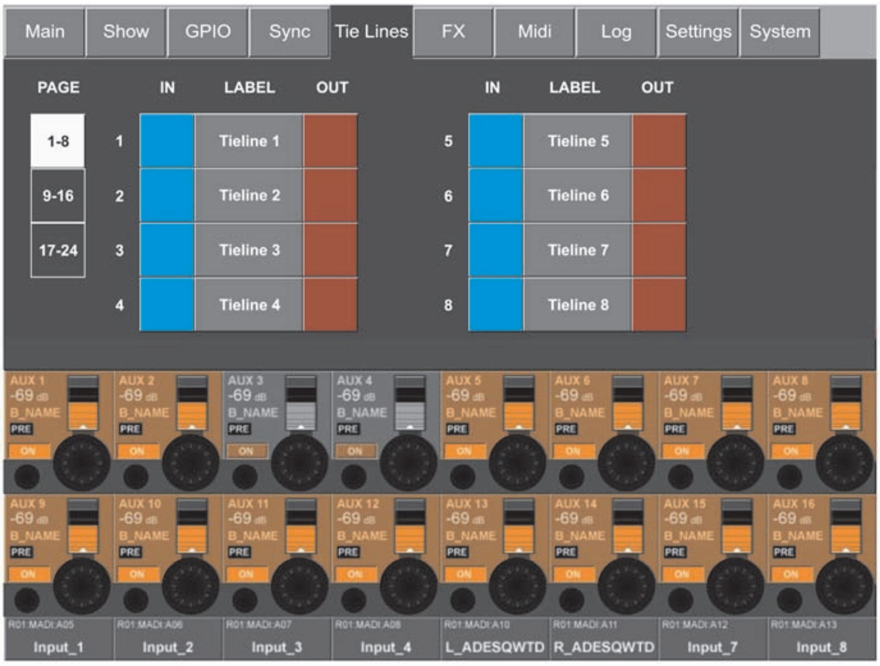


図 10－11　タイライン設定ページ

＊[MENU]スイッチを押してシステムメニューページを開き、上部の〈TIE LINE〉タブを押して呼び出します。

＊ Vi6 は、最大 24 系統の TIE LINES を装備しています。設定ページでは 8 系統ごとにまとめられており、〈1－8〉、〈9－16〉、〈17－24〉スイッチで必要なページを選択します。

＊〈IN〉スイッチで入力パッチの設定、〈OUT〉スイッチで出力パッチの設定を行います。

例：ステージから FOH にオーディオ信号を送る場合

タイラインの設定

＊〈IN〉スイッチ（青色）を押して、ステージボックスの入力コネクターを空いているタイライン入力に割り当てます。

＊〈OUT〉スイッチ（赤色）を押して、ローカルラックの出力コネクターにパッチします。

＊〈LABEL〉スイッチを押して、任意で名称を変更します。

第 11 章　モニタリング

■信号の流れ

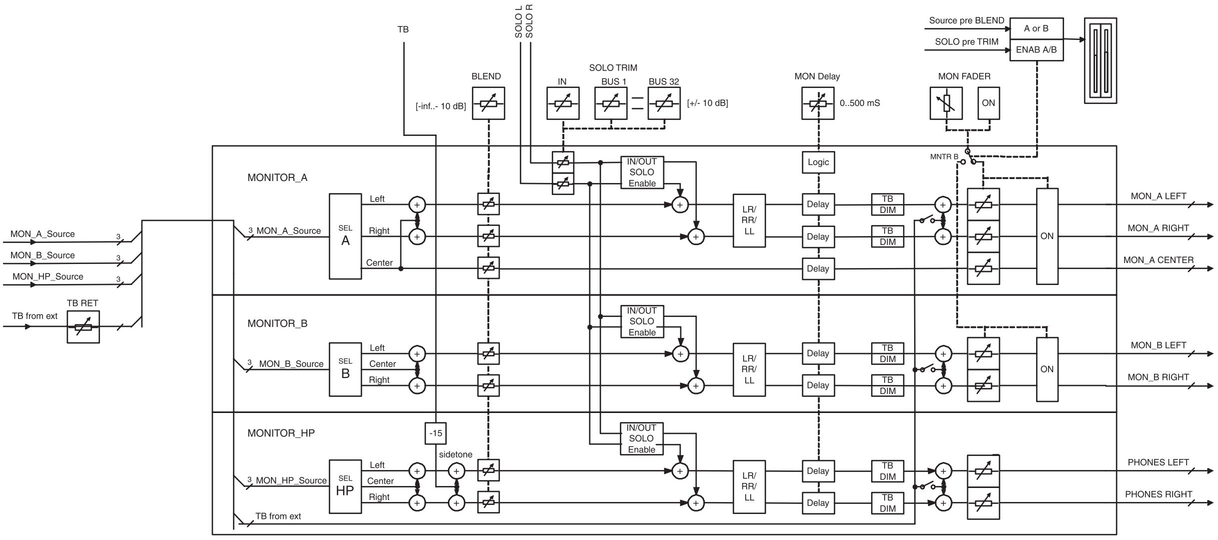


図 11－1　モニター信号の流れ

■機能

Vi6 のモニタリングセクションには独立した 3 つの出力があります。

モニター A	LCR 構成（ステレオ LR としても使用可能）
モニター B	ステレオ構成
ヘッドホン	ステレオ構成

それぞれのモニター出力は、以下のパラメーター調整または設定を行えます。

- ソース
- 入力ソロ
- 出力ソロ（ユーザーが設定できる出力ソログループを含む）
- 外部トークバック
- オーディオフォーマット（スワッピングまたは L/R モノ）

切り替え可能な USER A と USER B のモニターは、ソースを自由に割り当てられ、名称を入力できます。
これらのモニターは頻度の高いモニター用、もしくは「ガナリ」用トークバックなどで使用できます。

■サーフェス上の概要

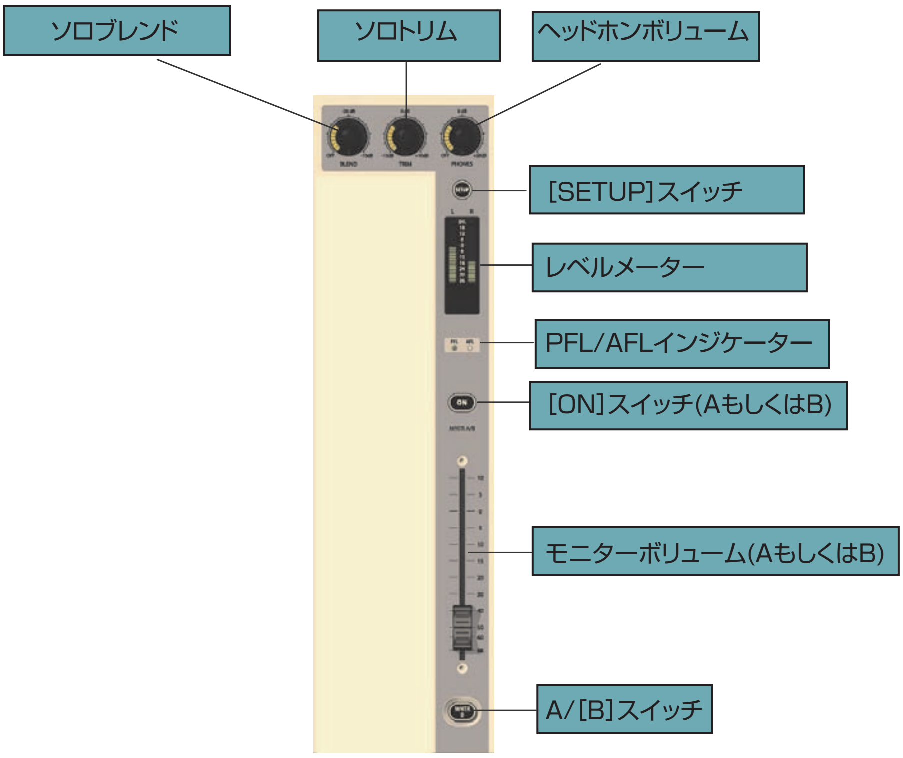


図 11－2　モニターコントロールスイッチ

● SOLO TRIM
ソロ信号ののトリムレベルを± 10dB の範囲で調整します。ソロの微調節用として使用してください。32 グループそれぞれのトリムレベルと入力ソロの全体的なトリムレベルを調節できます。

● SOLO BLEND
モニターソース信号のレベルを－∞～－10dB の範囲で調節します。SOLO BLEND を調整することでソロと一緒に低減されたモニターレベルをミックスして聞くことができます。

● PHONES
ヘッドホン出力のボリュームレベルを調節します。ヘッドホン出力端子はアームレスト手前下にあり、インピーダンス 50 Ω～ 600 Ωのヘッドホンに対応しています。

● SETUP
スイッチを ON にすると、モニター設定ページがマスタースクリーンに表示されます。[SETUP］スイッチは ON の時、青色に点灯します。

●メーター
モニターボリューム調整後の信号を表示する LR のステレオレベルメーターです。モニターフェーダー下の[MTR　B]スイッチが OFF の時はモニターA出力の、ON の時はモニター B 出力のレベルを表示します。

● PFL/AFL
PFL または AFL のソロがアクティブの時に点灯するインジケーターです。

● ON
現在選択されているモニター(モニターAまたはB)を ON にするスイッチです。

●モニターボリューム
選択されているモニター(モニターAまたはB)のボリュームを調節するフェーダーです。

● MTR B
モニター B を選択するスイッチです。未選択時はモニター A の選択です。

設定のヒント
モニター A とモニター B は、モニター B スイッチで選択されていても操作を続けることができます。

■モニター設定ページ

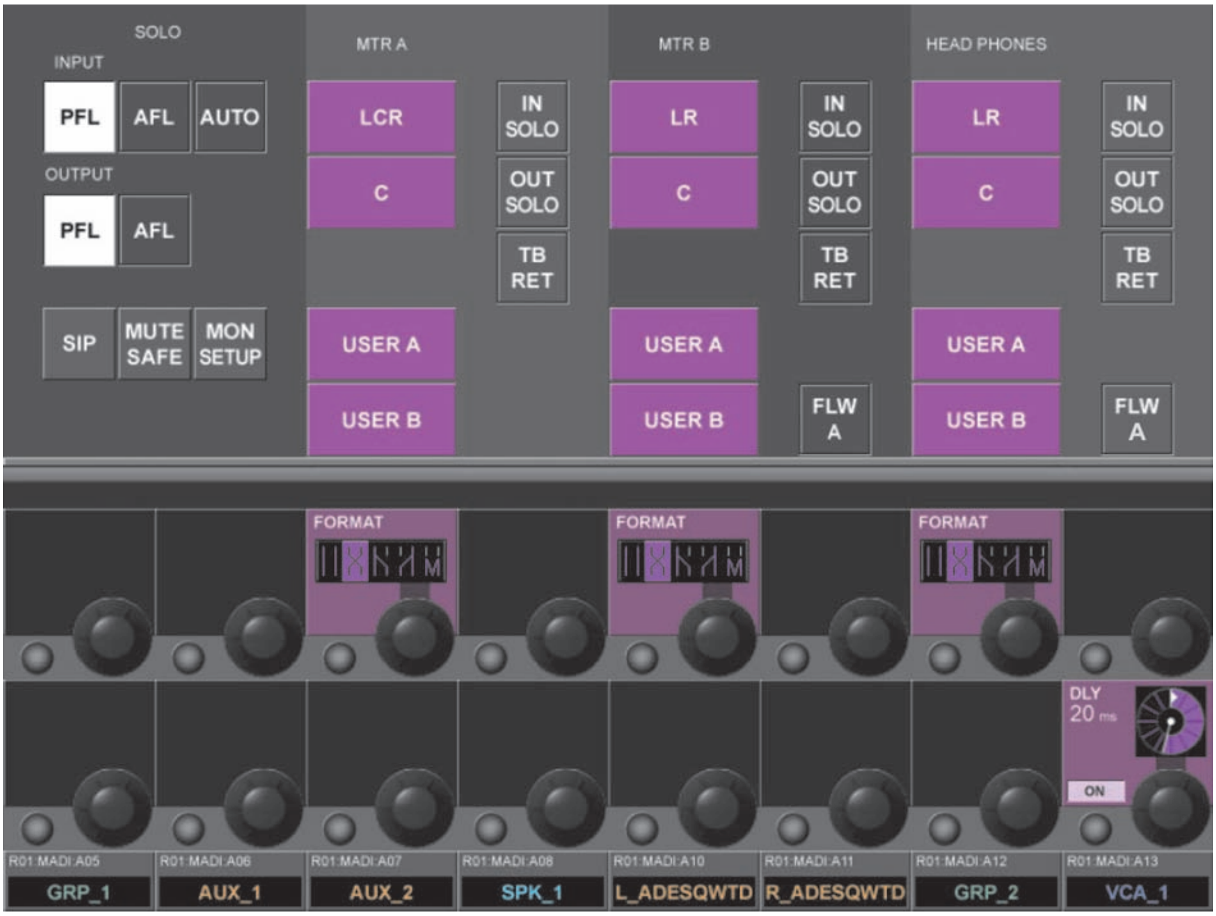


図 11－3　モニター設定ページ

● SOLO セクション

INPUT

〈PFL〉
入力チャンネルのソロモードを PFL に設定します。

〈AFL〉
入力チャンネルのソロモードを AFL に設定します。

〈AUTO〉（初期設定）
入力チャンネルのソロを、オートモードに設定します。オートモードは、1 つの入力のソロがアクティブな時は PFL モードに、同時にもう一方の入力のソロがアクティブな時（最初の入力のソロキーを、押しっぱなしの状態で、さらに他のチャンネルのソロキーを押した場合）AFL モードにする機能です。

OUTPUT

〈PFL〉
出力のソロモードを PFL に設定します。

〈AFL〉
出力のソロモードを AFL に設定します。

その他

〈SIP〉
ソロインプレイスを ON にします。ON のとき、［SOLO］スイッチを押すと、その他のチャンネルの信号を全てミュートし、ソロ信号のみを出力します。信号はステレオ定位の状態で MIX から出力されます。
ソロインプレイスは出力信号を大きく変更するため、サウンドチェックまたはリハーサルの間のみ使用してください。

〈MUTE SAFE〉
ミュートセーフ（ソロインプレイスと独立して機能）を設定します。〈MUTE SAFE〉がアクティブにしているとき、入力チャンネルの[SEL]スイッチを押すことでミュートセーフの ON/OFF を設定できます。チャンネルの状態は、入力ストリップのミュートセーフ LED に表示されます。ミュートセーフの設定モードは、設定ページを閉じると終了します。

〈MON SETUP〉
エンコーダーエリアにモニター設定のサブページが開きます。（11－6 ページの「モニター設定サブページ」を参照）

● MTR A セクション

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td colspan="7">モニターAソースオプション</td><td colspan="3">モニターA音声出力</td></tr>
<tr><td>LCR</td><td>C</td><td>USER A</td><td>USER B</td><td>IN SOLO</td><td>OUT SOLO</td><td>TB RET</td><td>L</td><td>C</td><td>R</td></tr>
<tr><td rowspan="6">通常の
モニタリング
(ソロスイッチが
押されて
いない状態)</td><td>✔</td><td></td><td></td><td></td><td rowspan="6" colspan="3">無関係</td><td>L</td><td>C</td><td>R</td></tr>
<tr><td>✔</td><td>✔</td><td></td><td></td><td>L+
(C-3dB)</td><td>C</td><td>R+
(C-3dB)</td></tr>
<tr><td></td><td>✔</td><td></td><td></td><td>C</td><td></td><td>C</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>✔</td><td></td><td>USR A
L</td><td></td><td>USR A
R</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>✔</td><td>USR B
L</td><td></td><td>USR B
R</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">入力の
ソロが
アクティブ</td><td rowspan="6" colspan="4">無関係

ソロブレンドを−∞にしていない場合、
通常のモニター信号がソロ動作中出力されます。</td><td>✔</td><td>無関係</td><td>無関係</td><td colspan="3">入力信号がモニターにルーティングされ、
LCRバスがモノラル、ステレオペアの
状態に応じて構成されます。</td></tr>
<tr><td></td><td>無関係</td><td>無関係</td><td colspan="3">LCR、C、USR A、USR Bの
選択に応じて構成</td></tr>
<tr><td rowspan="2">出力の
ソロが
アクティブ</td><td>無関係</td><td>✔</td><td>無関係</td><td colspan="3">出力信号がモニターにルーティングされ、
LCRバスがモノラル、ステレオペアの
状態に応じて構成されます。</td></tr>
<tr><td>無関係</td><td></td><td>無関係</td><td colspan="3">LCR、C、USR A、USR Bの
選択に応じて構成</td></tr>
<tr><td rowspan="2">トークバック
リターンが
アクティブ</td><td>無関係</td><td>無関係</td><td>✔</td><td colspan="3">トークバック信号がモニターにルーティング
され、LCRバスがモノラル、ステレオペアの
状態に応じて構成されます。</td></tr>
<tr><td>無関係</td><td>無関係</td><td></td><td colspan="3">LCR、C、USR A、USR Bの
選択に応じて構成</td></tr>
</table>

図 11−4　モニター A のオプション機能の概略

SOURCE
USER A、USER B、LCR、C はそれぞれに独立していますが、LCR と C はミックスが可能です。未選択も可能です。

〈LCR〉
モニター A のソースに LCR を選択します。

〈C〉
モニター A のソースに C を選択します。

〈USER A〉
モニター A のソースにユーザー A を選択します。例： 2 トラックリターンなど。

〈USER B〉
モニター A のソースにユーザー B を選択します。例 : 2 トラックリターンなど。

ソロスイッチ

〈IN SOLO〉
入力のソロ信号をモニター A 出力に送ります。

〈OUT SOLO〉
出力ソロセレクションに含まれるバスの出力ソロ信号を、モニター A 出力に送ります。

〈TB RET〉
トークバックリターン信号を、モニター A 出力に送ります。

FORMAT フィールド

エンコーダーでリスニングフォーマットを選択します。（アイコンがリストの左側に表示されます）

LR	L ソースをモニター L に、R ソースをモニター R に出力
RL	L ソースをモニター R に、R ソースをモニター L に出力
LL	L ソースをモニター L&R に出力
RR	R ソースをモニター L&R に出力
Mono	L&R ソースを足してモニター L&R に出力

C(センター) 信号に影響はありません。

● MTR B & HEAD PHONES セクション

	モニターB、ヘッドホンソースオプション							モニターB、HP音声出力	
	LCR	C	USER A	USER B	IN SOLO	OUT SOLO	TB RET	L	R
通常のモニタリング(ソロスイッチが押されていない状態)	✔				無関係			L	R
	✔	✔						L+ (C-3dB)	R+ (C-3dB)
		✔						C	C
			✔					USR A L	USR A R
				✔				USR B L	USR B R
入力のソロがアクティブ	無関係 ソロブレンドを−∞にしていない場合、通常のモニター信号がソロ動作中出力されます。				✔	無関係	無関係	入力信号がモニターにルーティングされ、LCRバスがモノラル、ステレオペアの状態に応じて構成されます。	
						無関係	無関係	LCR、C、USR A、USR Bの選択に応じて構成	
出力のソロがアクティブ					無関係	✔	無関係	出力信号がモニターにルーティングされ、LCRバスがモノラル、ステレオペアの状態に応じて構成されます。	
					無関係		無関係	LCR、C、USR A、USR Bの選択に応じて構成	
トークバックリターンがアクティブ					無関係	無関係	✔	トークバック信号がモニターにルーティングされ、LCRバスがモノラル、ステレオペアの状態に応じて構成されます。	
					無関係	無関係		LCR、C、USR A、USR Bの選択に応じて構成	

図 11−5　モニター B、ヘッドホンセクションのオプション機能の概略

SOURCE
USER A、USER B、LCR、C はそれぞれに独立していますが、LCR と C はミックスが可能です。未選択も可能です。

〈LCR〉
モニター B のソースに LCR を選択します。

〈C〉
モニター B のソースに C を選択します。

〈USER A〉
モニター B のソースにユーザー A を選択します。例： 2 トラックリターンなど。

〈USER B〉
モニター B のソースにユーザー B を選択します。例： 2 トラックリターンなど。

ソロスイッチ
次の 4 つのフィールドが、スクリーンページのモニター B とヘッドホンセクションに適用されます。

〈IN SOLO〉
入力のソロ信号をモニター B 出力またはヘッドホン出力に送ります。

〈OUT SOLO〉
出力ソロセレクション（図 11−8 を参照）に含まれるバスの出力ソロ信号を、モニター B 出力またはヘッドホン出力に送ります。

〈TB RET〉
トークバックリターン信号を、モニター B 出力またはヘッドホン出力に送ります。

〈FLW A〉
この任意の機能を選択した時、モニター B とヘッドホン出力のソースセレクションは、モニター A のソースセレクションに従います。FLW が有効の時は、モニター B とヘッドホン出力の、他の全てのオプションは、無効になります。

FORMAT フィールド
エンコーダーでリスニングフォーマットを選択します。（アイコンがリストの左側に表示されます）

LR	L ソースをモニター L に、R ソースをモニター R に出力
RL	L ソースをモニター R に、R ソースをモニター L に出力
LL	L ソースをモニター L&R に出力
RR	R ソースをモニター L&R に出力
Mono	L&R ソースを足してモニター L&R に出力

C(センター) 信号に影響はありません。

● DLY フィールド
{ON} スイッチが有効の時、エンコーダーでモニター信号のディレイを、0 ～ 2000ms の範囲で調整します。この設定は、LCR 全てのモニター回路に適用されます。

モニターディレイは、PA スピーカーと離れて操作を行う際、メイン PA システムの出力とヘッドホン、モニタースピーカーとの時間差を調節するために使用します。

■モニター設定サブページ

図 11－6　モニター設定サブページ

モニター設定ページの SOLO セクション内、〈MON SETUP〉を選択するとエンコーダーエリアに表示されます。

PATCH A フィールド
ユーザー A に割り当てられているソースが表示されます。スイッチでパッチ設定ページが開きます。（図 11－7 を参照）

LABELA フィールド
ユーザー A の名称が表示されます。スイッチを押すとスクリーンにキーボードが表示され、ユーザー A の名称を変更できます。

DIM Level フィールド
DIM レベルを 0 ～ -Inf の範囲で調節します。DIM 機能は、GPIO 経由でリターントークバックを有効にした時のみ機能します。

PATCH B フィールド
ユーザー B に割り当てられているソースが表示されます。スイッチでパッチ設定ページが開きます。

ラベル B フィールド
ユーザー B の名称が表示されます。スイッチを押すとスクリーンにキーボードが表示され、ユーザー B の名称を変更できます。

図 11－7　ユーザー A パッチページ

ユーザー A とユーザー B パッチページは、任意のモニターソースを LR または LCR に出力できます。
例えば、頻度の高いモニターミックスをユーザーパッチページに設定すればソロスイッチを使用することなく検聴でき、便利です (AUX、グループなどは上図のように {Bus Out} から選択します)。また、ステージボックスからトークバックラインを入力すれば、「ガナリ」用のソースとして使用することも可能です。
ユーザー A、ユーザー B は基本的にステレオソースですが、LR 両方に同じソースを設定すれば、モノラルソースとして使用できます。

● OUT SOLO セクション

OUT SOLO セクションは、個々の出力ソロを特定のモニター出力（モニター A、B またはヘッドホン出力）に送ることができます。インイヤーモニターシステムの場合にインイヤーモニターミックスのソロ出力をモニター B に設定するなど、ステージモニタリング用途に便利です。また、会議用ウェッジモニターシステムの場合はモニター A にウェッジスピーカーシステムを接続すればソロ時にモニター A のみに出力することができます。

OUT SOLO A フィールド

モニター A の出力ソロ（初期設定は全て）に送るバスを表示します。スイッチを押すとソロ設定ページが開きます（図 11－8）。

OUT SOLO B フィールド

モニター B の出力ソロ（初期設定は全て）に送るバスを表示します。スイッチを押すとソロ設定ページが開きます（図 11－8）。

OUT SOLO HP フィールド

ヘッドホンモニターの出力ソロ（初期設定は全て）に送るバスを表示します。スイッチを押すとソロ設定ページが開きます（図 11－8）。〈EXIT〉スイッチを押すと、設定ページを終了します。

図 11－8　出力ソロ設定ページ

32 出力は各 OUT SOLO 設定ページで IN/OUT を設定できます。〈NONE〉スイッチを押すと、それまでの選択がクリアされ、何も選択していない状態になります。設定の状況はエンコーダーエリアに小さなウィンドウに AUX はオレンジ、グループは緑、マトリクスは水色で表示されます。

■ソロ機能

AFL、PFL、SIP

Vi6 は、入力と出力の PFL/AFL、及び任意で使用できる SIP(ソロインプレイス) の３つのソロ機能を搭載しています。SIP モードはサウンドチェック、またはリハーサル時のみに使用してください。SIP モードは、モニター設定ページで、ソロシステムのオペレーションモードを切り替えることで使用できます。

SIP モードが OFF の時

＊ 1 つの入力をソロにした場合、PFL ソロをソロバスに送ります。

＊入力（または入力グループ）が割り当てられている VCA マスターをソロにした場合、AFL ソロをソロバスに送ります。入力ソロモードをモニター設定ページで PFL に設定していてもソロ出力は AFL になります。

＊入力ソロを AUTO に設定している場合、1 つの入力ソロを ON にした状態でさらにもう 1 つのソロを ON にすると、全ての AFL ソロをソロバスに送ります。

＊モノラル入力から送られる PFL 信号は、PAN が無効になり、センターパンにした状態のステレオソロバスのイメージとなります。PFL ステレオ入力の場合、L チャンネルは L ソロバス、R チャンネルは R ソロバスに送ります。

＊モノラル入力から送られる AFL 信号は、ステレオになり、PAN が有効です。AFL ステレオ入力の場合もステレオで PAN 調節が有効です。

＊出力ソロ（単独でも VCA マスターのソロでも）は全て AFL ソロとなり、フェーダー通過後の信号がソロバスに送られます。出力がモノ AUX、グループまたはマトリックスの場合、信号は L と R 両方のソロバスに同じレベルで送られます。出力がステレオペアにリンクされていた場合は、L と R の信号は、そのまま L と R のソロバスへそれぞれ送られます。出力ソロのパンの調節はできません。

＊ SIP モードが OFF の場合は、信号をソロバスやモニターセクションに送る全ての操作はオーディオをソロバスとモニターセクションに、自動で通常のモニターソースに切り替えて送ります。

SIP モードが ON の時

＊入力を SIP ソロにした場合、ソロとミュートセーフ設定されたチャンネル以外の全ての入力がミュートされます。その後で、ソロにしたチャンネルはミュートしません。

＊入力（または入力グループ）が割り当てられている VCA マスターをソロにした場合、VCA グループの入力全てが SIP ソロになります。

＊入力信号は、ソロバスに送られません。モニターセクションは、ソロバスをモニターソースに切り替えません。

＊出力をソロにした場合、SIP モードが OFF の時と同じように、通常の AFL ソロが送られます。出力信号は、1 つ前に聞いていたソロバスとモニターソースで切り換わります。

●ソロ動作

ソロの起動

コントロールサーフェス上のいずれかの[SOLO/SEL]スイッチが押されていて、ソロがアクティブ状態の時、以下の動作となります。

＊ギャングモードは無効です。

＊ VCA またはミュートグループ設定ページは開きません。

ソロ設定の解除

＊全てのアクティブなソロは、コントロールベイの [SOLO CLEAR] スイッチを押せば解除されます (図 11 − 9 を参照)。このスイッチは、ソロがアクティブの時点灯します。

＊ソロは手動で OFF にできます。

＊ソロはオートキャンセル機能を ON にしている場合、他のチャンネルをソロにすると解除します（詳しくは 11 − 9 ページの「オートキャンセル動作」を参照してください)。

図 11 − 9　[SOLO CLEAR］スイッチ

●入力優先モード

[INPUT PRIORITY] スイッチを ON にすると入力優先モードになります。入力優先モードの場合、出力ソロがアクティブ中に、入力のソロがアクティブになると入力が一次的に優先されます。優先中は出力の [SOLO/SEL] スイッチが点灯していても出力のソロ信号は切り離されています。

設定のヒント

入力優先モードはモニターエンジニアが出力のソロを常時 ON にしていて、時々入力を確認したい場合に使用します。入力優先モードでは入力ソロが OFF になった場合は自動的に出力のソロ信号に切り替わります。

図 11－10　入力優先スイッチ

●オートキャンセル動作

ライブ SR のミキシングでは大半が 1 つのチャンネルのソロで調整を行います。オートキャンセル動作は、ミキシング操作をスピードアップさせるため、常時 1 つのチャンネルのソロだけを有効にし、直前のソロをキャンセルする機能です。Vi6 は、操作性の高いソロ動作を実現しています。通常の操作を行う場合はソロのオートキャンセル機能が有効でありながら、必要な時に直ちに複数のソロを使用できます。

入力優先モードの OFF

＊コンソール上でいずれか 1 つの入力、または出力のソロが押されていた場合、他の同様なソロが押されると前のソロはキャンセルされます。

＊いずれかの入力または出力のソロを長押ししながら他のソロが押すと、オートキャンセル動作はバイパスされ、複数のソロを選択できます。入力ソロは、モニター設定ページで入力ソロがオートモードに設定されていた場合、PFL から AFL に変わります。最初のソロの後に他のソロを押すと、全てのアクティブ状態のソロは、もとに戻ります。

入力優先モードの ON

＊コンソール上でいずれか 1 つの入力ソロを押した場合、他のアクティブな入力ソロや VCA ソロはキャンセルされます。さらに上記のように、アクティブな出力ソロは一時的に解除（キャンセルではありません）されます。

＊どこか 1 つの出力ソロが押された場合、他のアクティブな出力ソロはキャンセルされます。

＊オートキャンセル機能は、入力または出力のソロを長押ししながら同じタイプのソロを押すと無効になります（この時違うタイプのソロを押した場合は、無視されます）。

●出力のフォローソロモード

出力のフォローソロモードの目的

出力の [FLW]スイッチを使用するフォローソロモードは、32 バス出力に送るチャンネルの確認と調節を素早く行うための機能です。

[FLW]スイッチはフェーダー横に 1 つ、エンコーダーエリア横に 2 つの計 3 つあります。常時 1 つだけ、スイッチを ON にできます。スイッチの位置は、図 11－11 を参照してください。

＊フェーダーまたはエンコーダーのフォローソロが OFF で、グループや AUX 出力のソロを押した場合、選択した出力ソロが有効になり、タッチエリアに出力のプロセッシング (イコライザー、ダイナミクス、エフェクターなど) が表示されます。

※ [LOCK MTR]スイッチが ON になっている場合は表示がメーターに固定され、切り替わりません。

＊フェーダーまたはエンコーダーのフォローソロが ON で、グループや AUX 出力のソロを押した場合、動作は上記と同じく選択した出力ソロが有効になり、入力チャンネルフェーダーまたはエンコーダーは割り当てられたソロバス送り用に切り替わります。

＊マトリックス出力の[SOLO/SEL]スイッチを押した場合は、フォローソロモードの設定に関わらずその出力のソロがアクティブになり、タッチスクリーンにマトリックス出力のプロセッシング (イコライザー、ダイナミクス、エフェクターなど) が表示されます。そして、チャンネルフェーダーが、ソロのマトリックスの出力レベルを調節するためにアサインされます。

図 11－11　[FLW]スイッチの位置

注意

フェーダー横の [FLW]スイッチは、入力チャンネルの AUX 送りを調節する VCA の機能があります。詳しくは「第 9 章　VCA &ミュートグループ」を参照してください。

第 12 章　トークバック＆オシレーター

■デスク外観

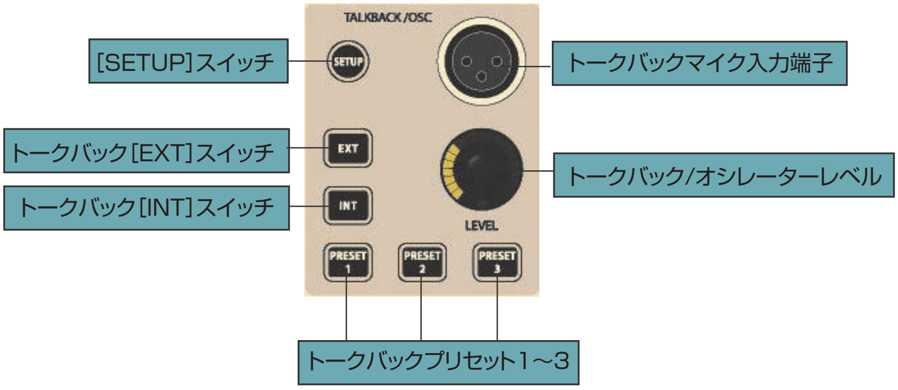


図 12－1　トークバック / オシレーターのサーフェス上のスイッチ

●[SETUP]スイッチ

TALKBACK/OSC エリアの [SETUP]スイッチを使用して、トークバック機能とオシレーター機能の調整を行います。調整項目はマイクゲイン、[PRESET]スイッチの送り先、トークバックリターンのバス設定などです。

フロントパネル上で維持される制御は、トークバックシステムのみです。

●トークバックマイク入力端子

2 パラレル接続、XLR 端子のマイク入力です。コントロールサーフェスのフロントパネル上とリアパネルの 2 箇所にあります。
ファンタム電源のスイッチはリアパネル側の端子横にあり、ON にすると両方の端子に有効になります。

● LEVEL エンコーダー

トークバックまたはオシレーターのレベルをリアルタイムで調節するエンコーダーです。トークバック用のアナログマイクアンプのゲインは、リアパネル側のトークバックマイク入力端子が搭載された基板の内部ジャンパーで 3 段階(46dB、56dB、66dB)に切り替えられます。オシレーターがアクティブの場合、オシレーターレベルの調節は、全ての送り先を一括で調節します。トークバックとオシレーターのレベル設定は、それぞれ独立しています。

●トークバック信号のルーティング

以下のスイッチで、内部トークバックマイクのルーティングを設定します（他のトークバックソースについては、図 12−5 を参照してください）。

[INT]スイッチ
トークバック信号を選択した出力バスに送ります。出力バスの選択はマスタースクリーン横のVISTONICSエリアにある {TB ASSN} スイッチを押し、トークバックに割り当てるバスを選択します。出力バスの表示は、[PageA]と[PageB]スイッチで切り替えられ、全 32 バスから選択可能です。

[EXT]スイッチ
トークバック信号をローカルラックの TB OUT にバランスアナログライン出力で送ります。また、設定ページで設定を行うことでローカルラック、ステージボックスまたは MADI インターフェース（図 12−6 を参照）の選択した出力に送ることも可能です。

[PRES1－3]スイッチ
トークバック信号をユーザーが設定して、指定した出力に直接送ります。モメンタリーとラッチ動作に対応しています。

■設定ページ

[SETUP]スイッチで、設定ページを開きます。オシレーター、トークバックセンド、トークバックリターンの設定を行います。

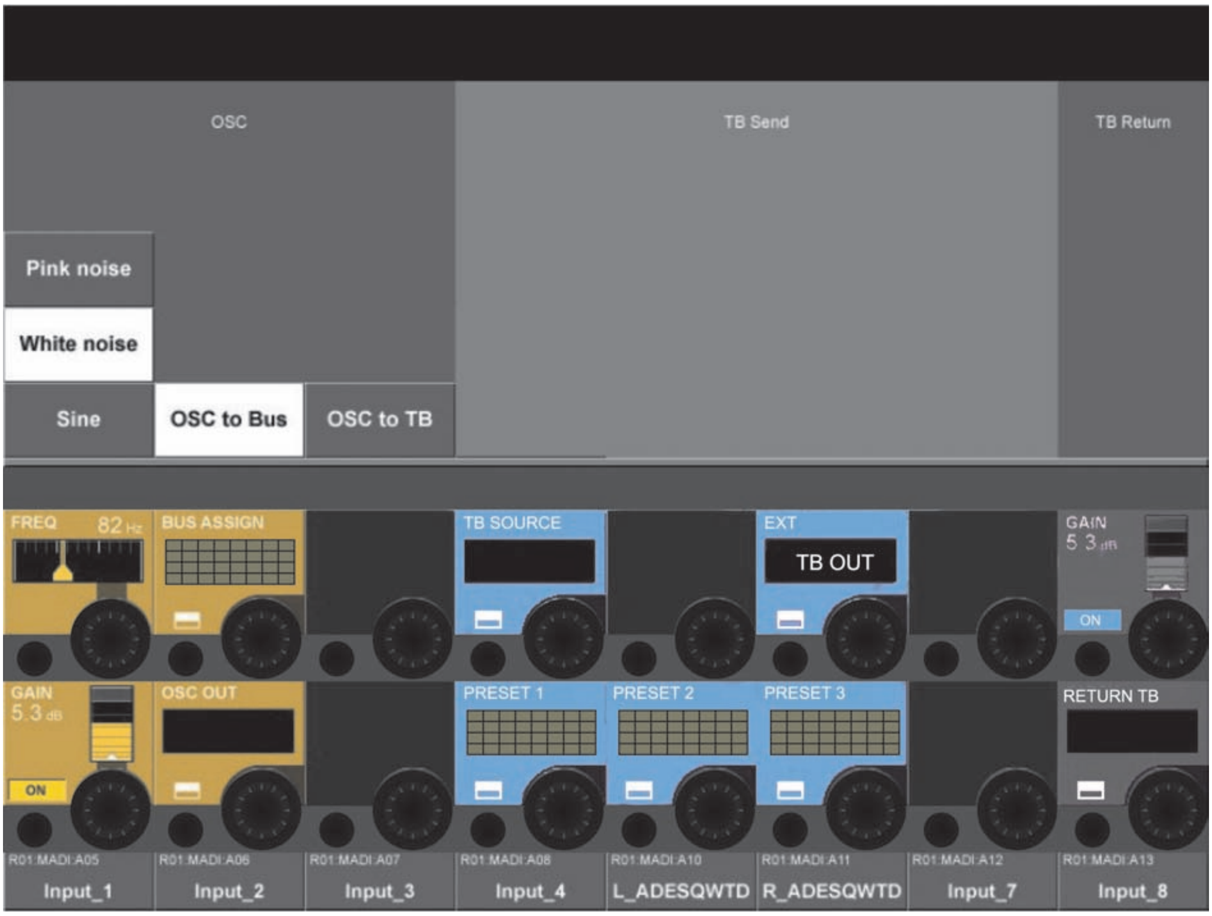


図 12−2　オシレーター設定ページ

●オシレーターセクション

設定のヒント

オシレーターは、入力チャンネルのタッチスクリーン、INPUT フィールドにある {OSC} スイッチで入力チャンネルにもパッチできます。

〈PINK NOISE〉
信号波形をピンクノイズに設定します。

〈WHITE NOISE〉
信号波形をホワイトノイズに設定します。

〈SINE〉
信号波形をサイン波に設定します。

〈OSC to BUS〉
オシレーターを {BUS ASSIGN} フィールドで選択されたバスに送ります。

FREQ フィールド
タッチエリアでオシレーターをサイン波に設定した場合、周波数を 20Hz ～ 20kHz の範囲で調節します。

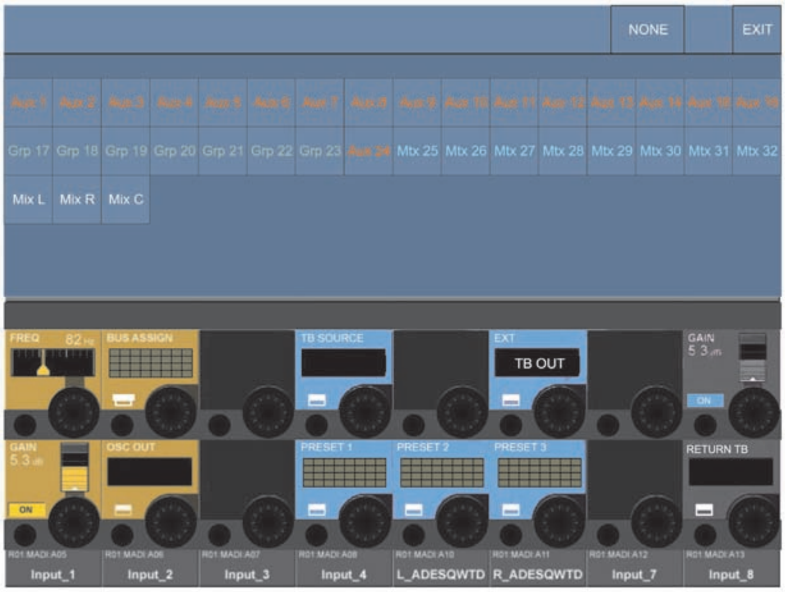


図 12－3　バスアサイン設定ページ

BUS ASSIGN フィールド

スイッチを押すと、バス割り当ての設定ページを開きます（図 12－3 を参照）。

GAIN フィールド

エンコーダーでオシレーターの出力レベルを－90dB ～＋18dB の範囲で調節できます。{ON} スイッチでオシレーターを ON にします。

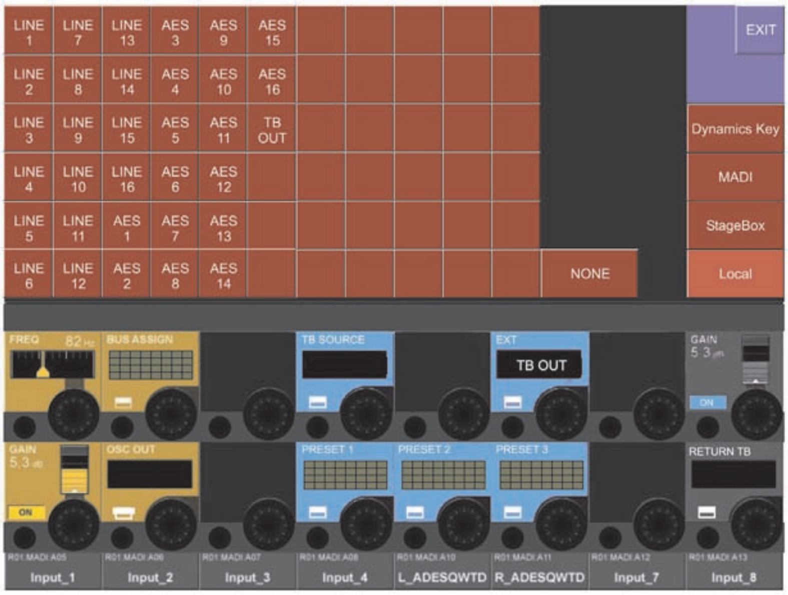


図 12－4　オシレーター出力パッチ設定ページ

OSC OUT フィールド

スイッチを押すと、出力のパッチ設定ページが開きます（図 12－4 を参照）。

この設定ページでは、オシレーターの送り先を設定します。ステージボックス、ローカルラック、MADI チャンネル出力、入力チャンネルから自由に選択が可能です。

設定ページを開いたら、出力先の大まかなカテゴリーを〈Dynamics Key〉、〈MADI〉、〈StageBOX〉、〈LOCAL〉から選択し、出力チャンネルを決定します。

● TB SEND セクション

この設定ページで、トークバックマイク出力の出力先を設定します。

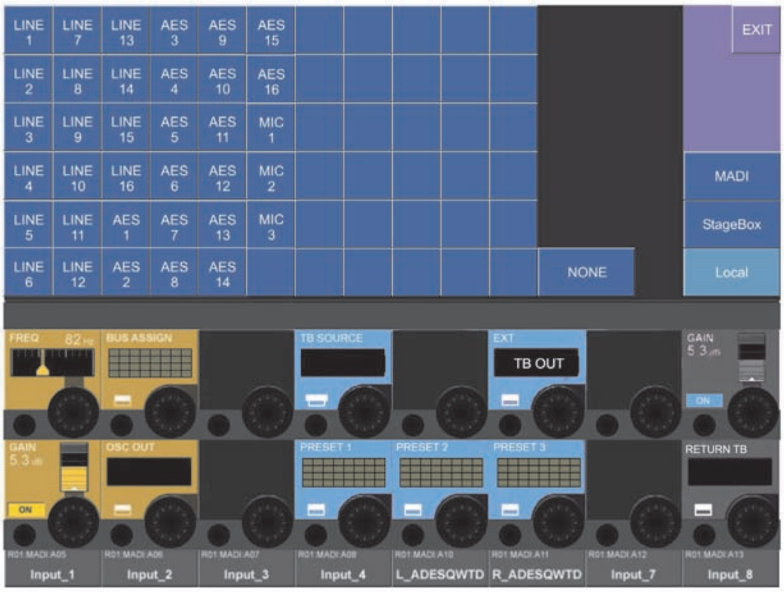


図 12－5　トークバックソース設定ページ

TB SOURCE フィールド

ソースの名称が表示されます。スイッチを押すと、パッチ設定ページが開きます（図 12－5）。何も選択されていない場合は、自動的にコンソールのトークバックマイク XLR が選択されます。

設定のヒント

ソースとして内部トークバックマイクロホンの他、Vi6 に接続しているマイクロホンであればどれでも使用できます。

〈NONE〉を選択した場合は、コントロールサーフェスにある、トークバックマイク入力端子が選択されます。

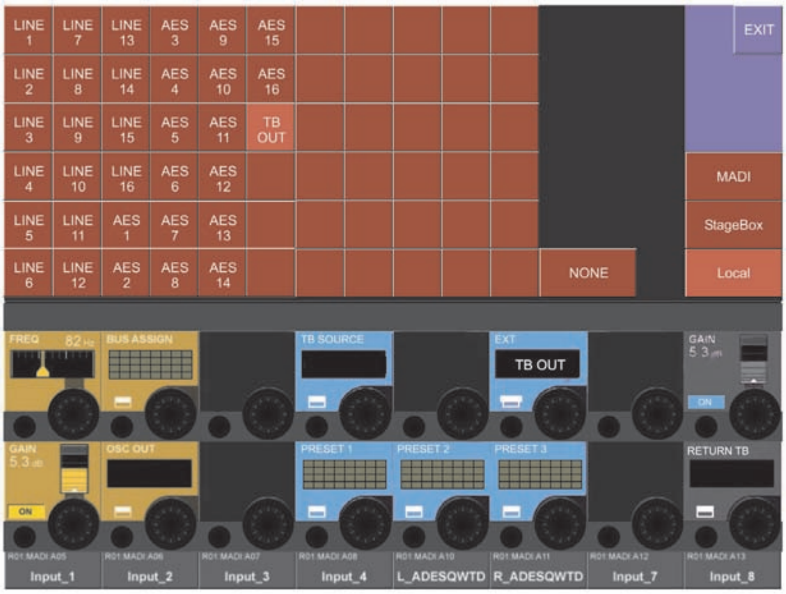


図 12－6　外部トークバック設定ページ

EXT フィールド

スイッチを押すとパッチ設定ページが開きます（図 12－6 を参照）。パッチ設定ページではスクリーン右にある[EXT]スイッチを押した場合の出力先を設定します。初期設定ではローカルラックのトークバック出力端子になります。

PRESET1－3 フィールド

スイッチを押すとパッチ設定ページが開きます。パッチ設定ページではスクリーン右にある[PRES 1－3]スイッチを押した場合の出力先を設定します（図 12－3 とほぼ同様の画面）。

● TB RETURN セクション

このセクションでは入力チャンネルを直接モニター回路に送ることができます。これにより、コンソールのオペレータとアシスタントが直接話しながら調整を行うことが可能です。この機能はモニター設定ページを有効にする必要があります。

GAIN フィールド

エンコーダーで、トークバックリターン信号のレベルを調節します。{ON} スイッチでトークバックリターンを ON にします。

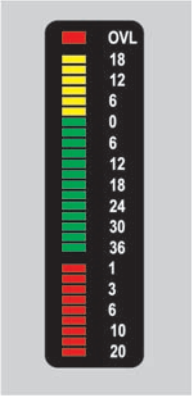
RETURN TB フィールド

スイッチを押すとパッチ設定ページが開きます。トークバックリターン信号用の入力端子を選択します（図 12－5 とほぼ同様の画面）。

第 13 章　メーター機能

■入力チャンネルメーター

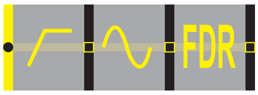
それぞれの入力チャンネルストリップは、入力メーターを搭載しています。メーターは、2 つのメーターで構成し（図 13-1 を参照)、上部のメーターは、20 セグメントの入力レベルメーター、下部のメーターは、9 セグメントのゲインリダクションメーター(GRM)です。



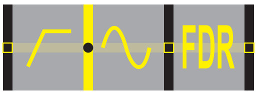
入力レベルメーターは､入力チャンネルの選択したポイントでの入力レベルを表示します｡表示するポイントは､設定ページで全入力チャンネルを一括で 4 ポイントから設定できます。設定ページはメインスクリーン横の [MENU] スイッチを押して､〈Setting〉タブを押すと呼び出せます（図 13−2 を参照)。

2 つのチャンネルがステレオペアの場合は、値の高いチャンネル側を表示します。
ゲインリダクションメーターは、リミッターやコンプレッサーが動作している場合の、全体のゲインリダクションレベルを表示します。

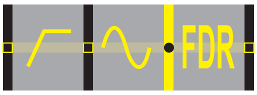
図 13−1　入力チャンネルメーター



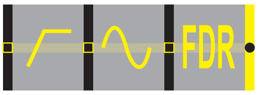
・マイクゲインの後段、デジタルトリムとフィルターの前段をメーターポイントにします。



・デジタルトリムとフィルターの後段、ゲート / イコライザー / ダイナミクスの前段をメーターポイントにします (初期設定)。



・ゲート / イコライザー / ダイナミクスの後段、フェーダーの前段をメーターポイントにします。

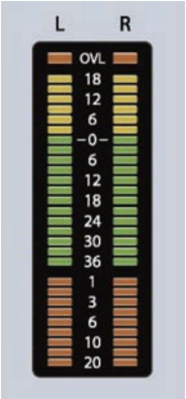


・フェーダーの後段をメーターポイントにします。

図 13−2　メーター表示ポイントの設定

■バスマスターメーター

バスマスターは､ステレオチャンネルに設定可能なため､バスマスターストリップのメーターは､L/R メーターになっています。つまり､L と R の 2 チャンネルは､1 セットの調節となります。



ゲインリダクションメーターは、リミッターやコンプレッサーが動作している場合の、全体のゲインリダクションレベルを表示します。

注意
ステレオバスマスターのダイナミクスは、常時リンクされているため、両方のゲインリダクションは同じ値です。

図 13－3　バスマスターメーター (レベル&ゲインリダクションメーター)

■マスター出力メーター

LR マスターおよび C マスターは個別に出力レベルメーターとゲインリダクションメーターを搭載しています。LR マスターは、図 13－3 のようなステレオメーターで、C マスターは、図 13－1 のようなモノラルメーターです。

■モニターメーター

モニターセクションはステレオレベルメーターを搭載しています。ゲインリダクションメーターはありません。

■メーターの表示範囲

レベルメーターの表示範囲は、+18dB ～－36dB で、アナログライン出力レベルの実測値を dBu で表示します。ゲインリダクションメーターは、0 ～ 20dB の範囲で表示します。

設定のヒント
Vi6 は、完全なフローティング信号処理を備えているため、ミキサー内部のオーディオ信号はオーバーロードしません。マスター出力メーターで信号レベルが高すぎる場合は、マスターフェーダーで適正なレベルに修正する必要があります。

入力チャンネルメーターでは､過大入力（マイクプリアンプのクリップ）に対してオーバーロード(OVL)LED が点灯します。マスターメーターでは､レベルメーターの LED が全て点灯した時(アナログ出力ステージのクリップ)より大きい値の場合、オーバーロード LED が点灯します。

■メインスクリーン上のメーター

メインスクリーンでは [METER LOCK] スイッチが有効になっている場合、[SETUP] または設定ページが開いていない状態ならばメーターパネルが表示されています。

[METER LOCK] スイッチが OFF でコントロールベイの[SOLO/SEL]スイッチが ON の時は、メーターパネルは一時的にマスタープロセッシング画面から切り離されます。

メータースクリーンの上の部分は全 32 バスの出力レベルを、下の部分は全 64 入力レベルを表示します。入力レベルは 2 列で構成し、固定レイヤー A(1〜32)と固定レイヤー B(33〜64)のメーターを表示しています。
バスがステレオペアになっている場合は、メーターの一番下の表示が 2 つのメーターを組み合わせた形に表示されます。
ペアの入力チャンネルは、垂直ペアまたは水平ペアのどちらも白色の枠付きで囲まれて表示されます。

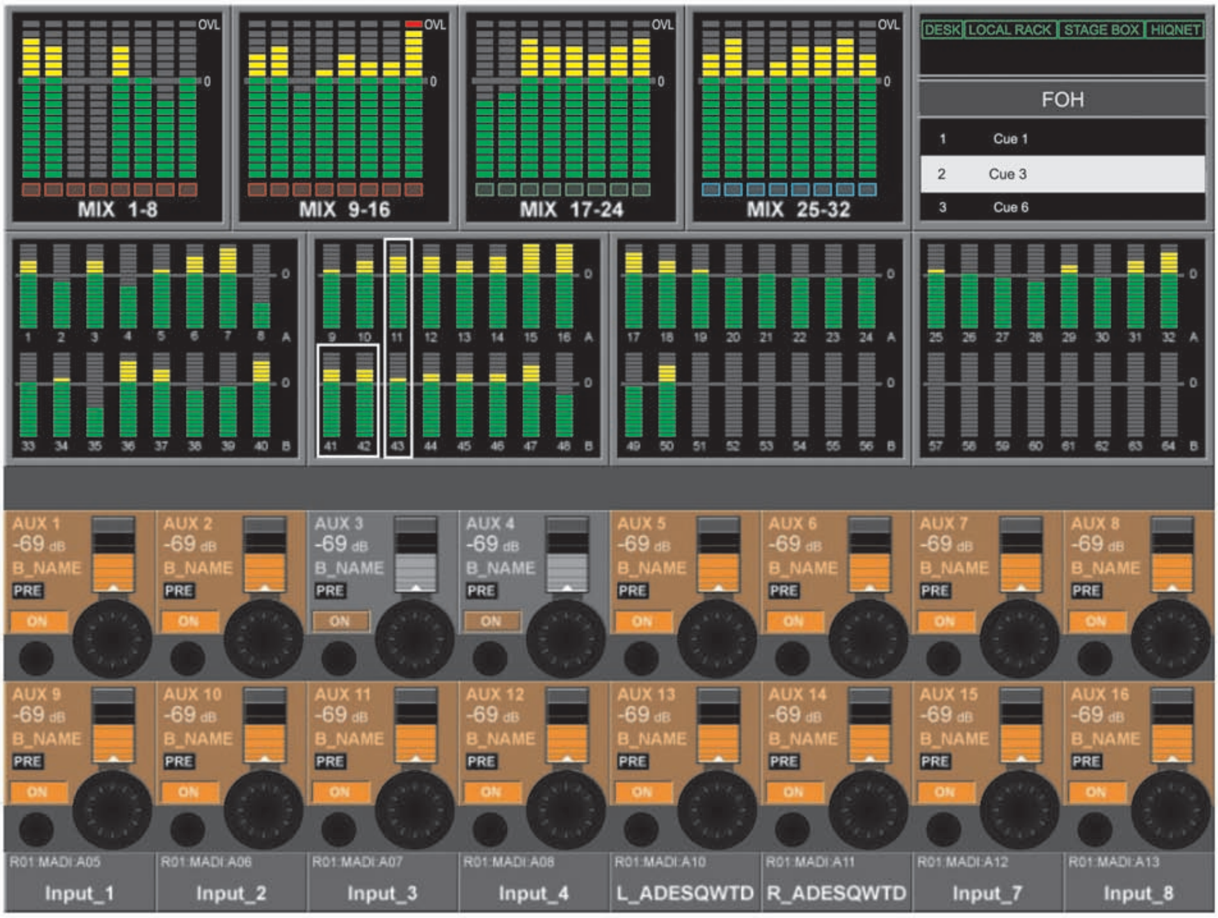


図 13−4　メインスクリーン上のメーター

●入力チャンネルのタッチ選択

メインスクリーンのメーターパネルでは、タッチスクリーン上で 8 入力チャンネルのブロックを選択するとコントロールサーフェスの右端のフェーダーベイに割り当てられます。選択されたブロックはメーターパネル上でハイライト表示され、INPUT FADER PAGES エリアの、[A] または [B] スイッチも一時的な割り当てが行われていることを明示するために点滅表示されます。
タッチ選択は以下の 3 つの方法で解除できます。

- ・入力メータースクリーンの他の 8 チャンネルブロックをタッチする。
- ・同じブロックを再度タッチする。
- ・[A] または [B] スイッチを押す。

■ピーク保持表示

全てのメーター表示（サーフェスの LED メーターとスクリーンメーター）は、自動解除付きのピーク保持機能があります。
ピーク保持時間は全メーターで固定ですが、今後のソフトウェアで調整可能になる予定です。

■メーターバリスティックス

全レベルメーターのバリスティックスは、PPM（ピークプログラムメーター）DIN 規格に準拠しています。アタック時間差は、オーディオサンプルベース（20.8us @ 48kHz）に合わせた時間ではありません。
ゲインリダクションメーターは実際のダイナミクス調整値を表示しているため、バリスティックスがありません。

第 14 章　メインメニュー

マスタースクリーン横にある[MENU]スイッチを押すことで、メインメニューを呼び出せます。

[MENU]スイッチ

図 14－1　[MENU]スイッチ

■ Main ページ

図 14－2　メインメニューページ

各メニューページは、スクリーン上部のタブをタッチすることで呼び出せます。
メーカーからのテクニカルサポートが必要な場合は、このページのソフトウェアのリリース番号と Build 番号を控えてください。

● SECURITY フィールド

{LOCK} スイッチは、コンソール上の全てのスイッチ、エンコーダー、フェーダーをロックします。

● BRIGHTNESS フィールド

スクリーンの輝度およびスイッチ、LED、FaderGlow の明るさを、〈HI〉〈MID〉〈LOW〉の 3 段階から選択できます。

■ Show ページ

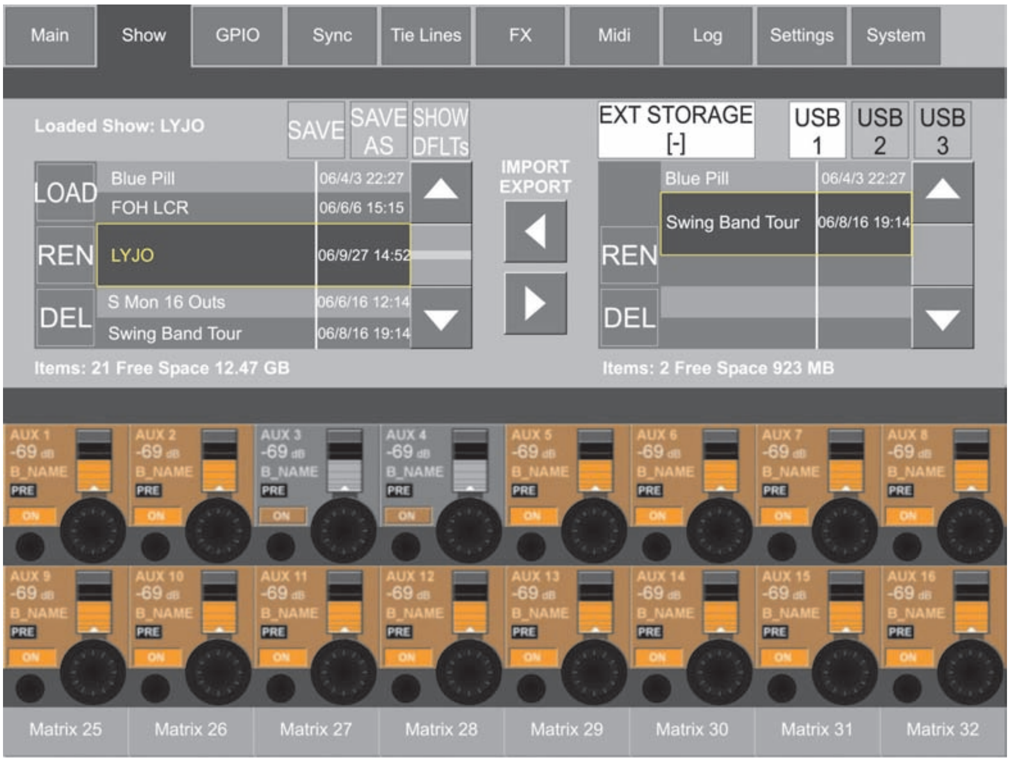


図 14−3　Show ページ

Show について詳しくは「第 15 章　スナップショットとキュー」を参照してください。

■ GPIO ページ

図 14−4　GPIO ページ

GPIO について詳しくは「第 16 章　GPIO」を参照してください。

■ Sync ページ

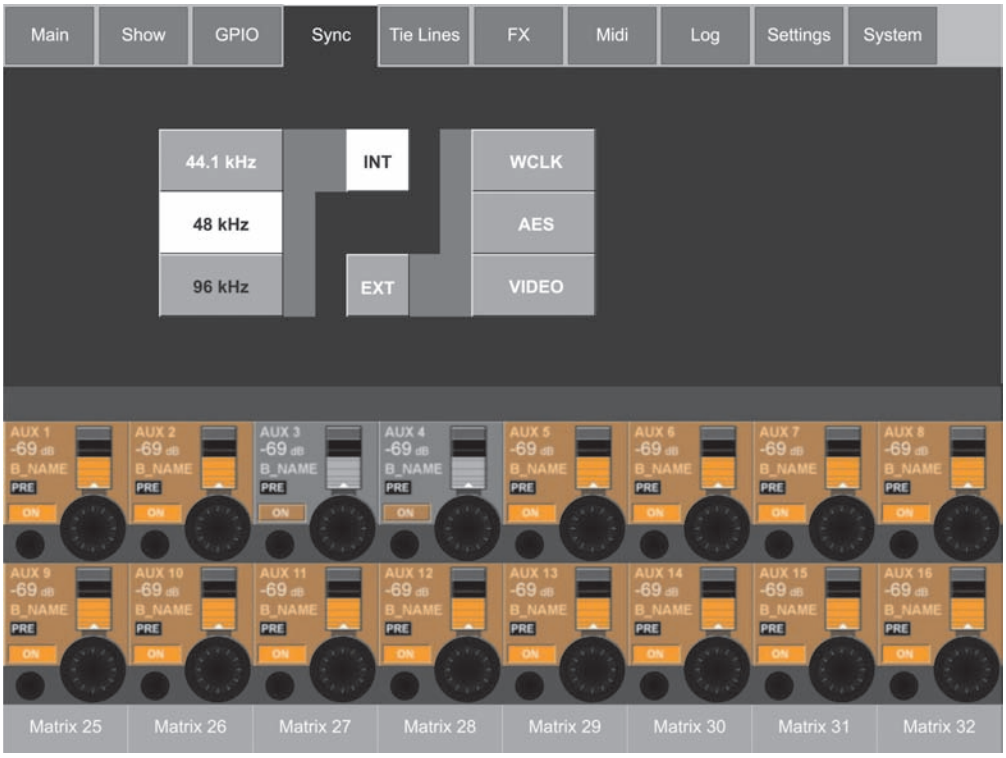


図 14－5　Sync ページ

現バージョンではコンソールは 48kHz の内部クロックで動作しています。
もし、ローカルラックのクロックカードに外部クロック（ワードクロック、AES またはビデオシンク）が接続されていた場合、コンソールは外部シンクに切り換わります。外部シンクに切り替わった場合、EXT インジケーター及び WCLK、AES または VIDEO（接続されている形式による）インジケーターが点灯します。
コンソールが外部クロックにロックする周波数は、48kHz ± 100ppm です。

■ Tie Lines ページ

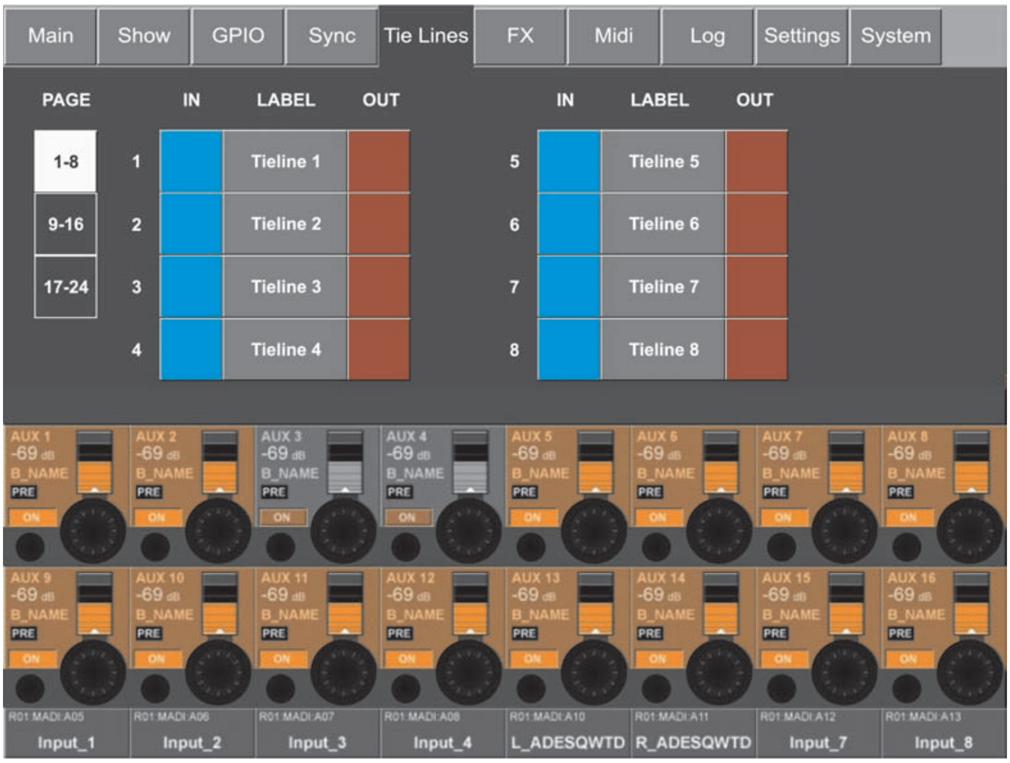


図 14－6　TieLines ページ

Tie Line について詳しくは 10－8 ページからの「タイライン」を参照してください。

■ Fx ページ

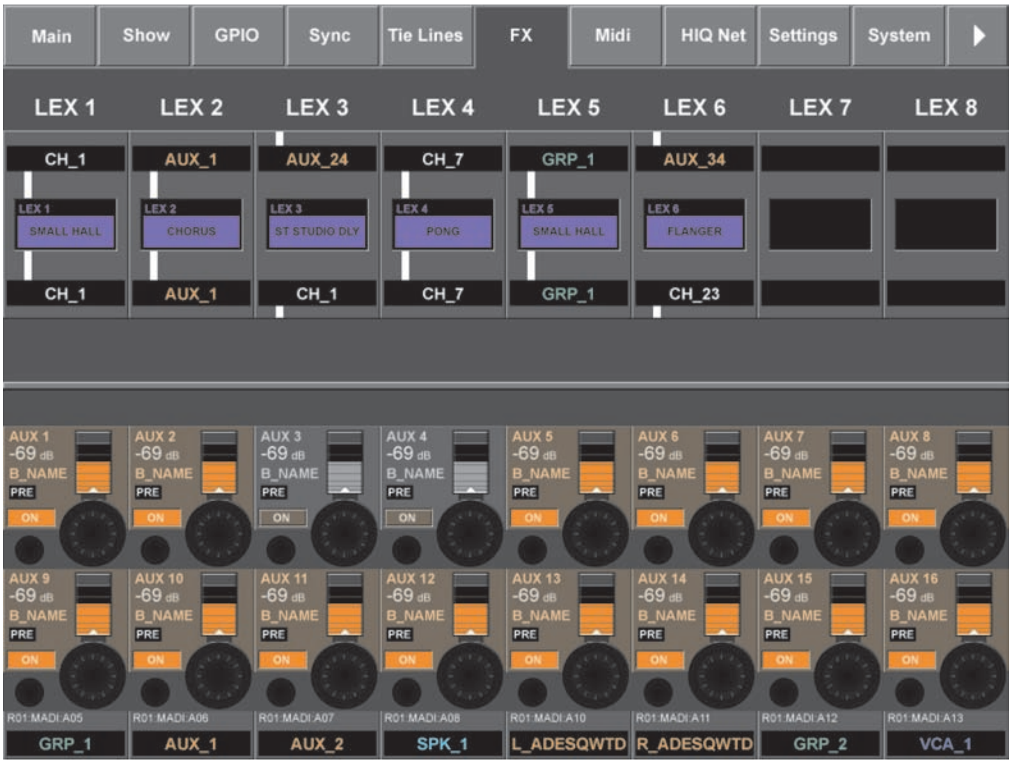


図 14−7　Fx ページ

Fx について詳しくは「第 19 章　プロセッシングカード」を参照してください。

■ Midi ページ

図 14−8　Midi ページ

Midi ページは将来のバージョンアップのための予備ページです。

■ Log ページ

図 14－9　Log ページ

このページでは、最後に電源を入れた時点から生じたエラーを表示します。システムを構成する機器（コントロールサーフェス、ローカルラック、ステージボックス）のエラーをチェックのに便利です。

タッチエリア内の上下の矢印キーを使ってリストをスクロールできます。
〈Expand〉スイッチを押すと、現在選択されているメッセージの本文の詳細を 3 行分表示します。〈Compact〉スイッチは、〈Expand〉の状態を解除します。

〈Auto Scroll〉スイッチを押すと、現在選択しているメッセージの内、一番新しいメッセージを表示します。

〈CLEAR〉スイッチを押すと、ログを消去します。

設定のヒント
一番新しいメッセージは、コントロールベイのメインスクリーン、右上部のエラーログ表示エリア（図 14－11 を参照）にも表示されます。メッセージは、LOG ページを見た後で、メインスクリーンから消去できます。ログページは、エラーログ表示エリアをタッチしても呼び出せます。

■ Settings ページ

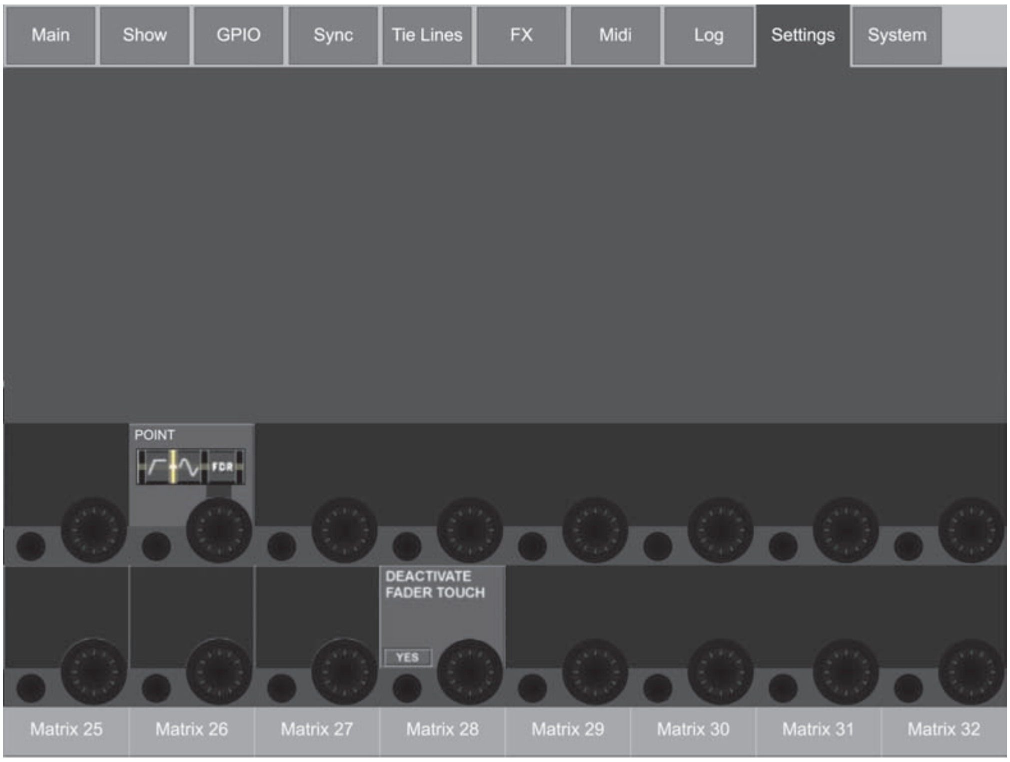
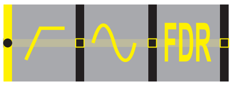


図 14－10　Setting ページ

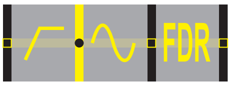
Settings ページは、コンソールの全体的な設定を行います。

● POINT フィールド

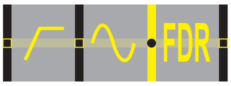
エンコーダーで入力チャンネルメーターの表示ポイントを設定します。全入力チャンネルメーターが一括で設定されます。設定できるポイントは以下の４つです。



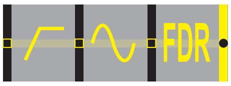
・マイクゲインの後段、デジタルトリムとフィルターの前段をメーターポイントにします。



・デジタルトリムとフィルターの後段、ゲート / イコライザー / ダイナミクスの前段をメーターポイントにします (初期設定)。



・ゲート / イコライザー / ダイナミクスの後段、フェーダーの前段をメーターポイントにします。



・フェーダーの後段をメーターポイントにします。

● DEACTIVE FADER TOUCH　(フェーダータッチの無効化)

強い電波のフィールドで操作を行わなければいけない場合（MW 無線送信機の近くなど)、フェーダータッチセンサーに影響を生じることがあります。その場合、フェーダータッチを無効化して、干渉を防いでフェーダー操作ができます。フェーダータッチの無効化は初期設定で ON になっています。

■システムモニタリング表示エリア

●外観

図 14－11　システムモニタリング、エラーログ表示エリア

コントロールベイのメインスクリーン、右上部にはシステムモニタリング表示エリアがあります（図 14－11 を参照)。前出のエラーログ表示エリアはその下に位置しています。

システムモニタリング表示エリアでは機器の接続状態と Hi-Q ネットワークの状態がカララーベルで表示されます。カラーラベルは、システムモニタリング全体の状態を表示します。緑色のラベル表示は、機器が動作中であることを表し、赤色のラベル表示は、エラー状態を表します。

エラーと警告は、エラーログ表示エリアに表示されます。

設定のヒント
システムモニタリング表示エリアをタッチするとメインメニューの System ページに移動できます。
System ページでは右側に 4 つのサブページ (DESK、LOCAL I/O、STAGE BOX、Hi-Qnet) を表示しています。

● DESK サブページ

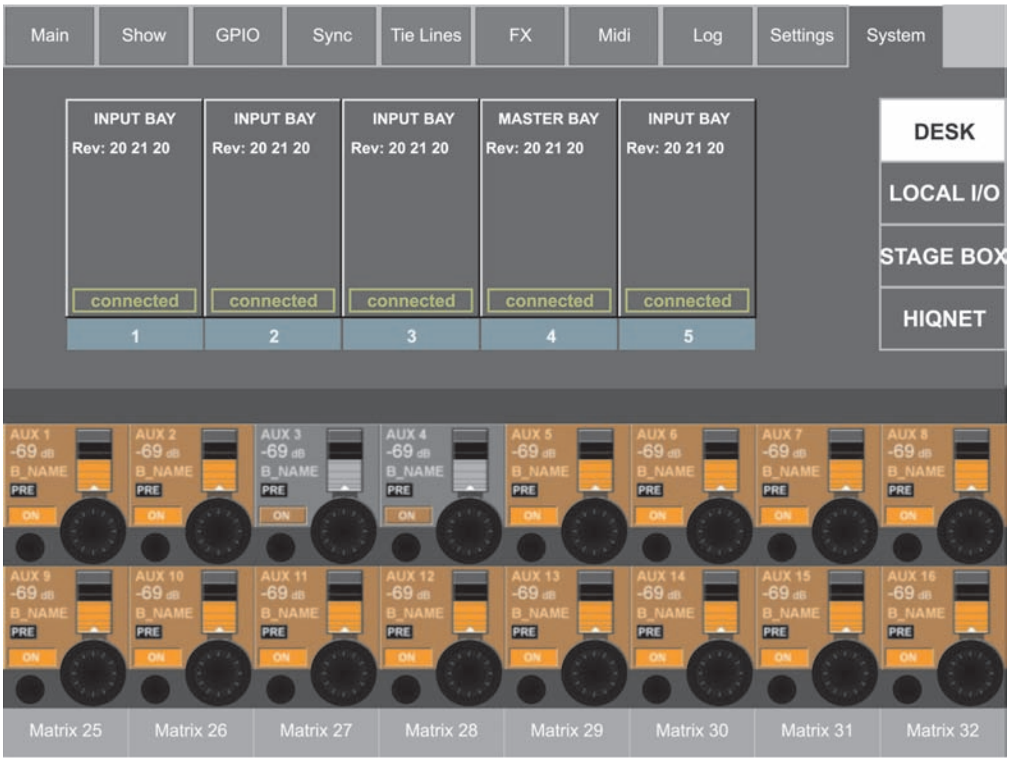


図 14－12　DESK サブページ

DESK サブページでは、コントロールサーフェスの 5 つのベイの状態を表示します。
それぞれのベイにインストールされているファームウェアのリビジョンナンバーが表示されており、メーカーからのテクニカルサポートが必要な場合は、このリビジョンナンバーが必要となります。

● LOCAL I/O サブページ

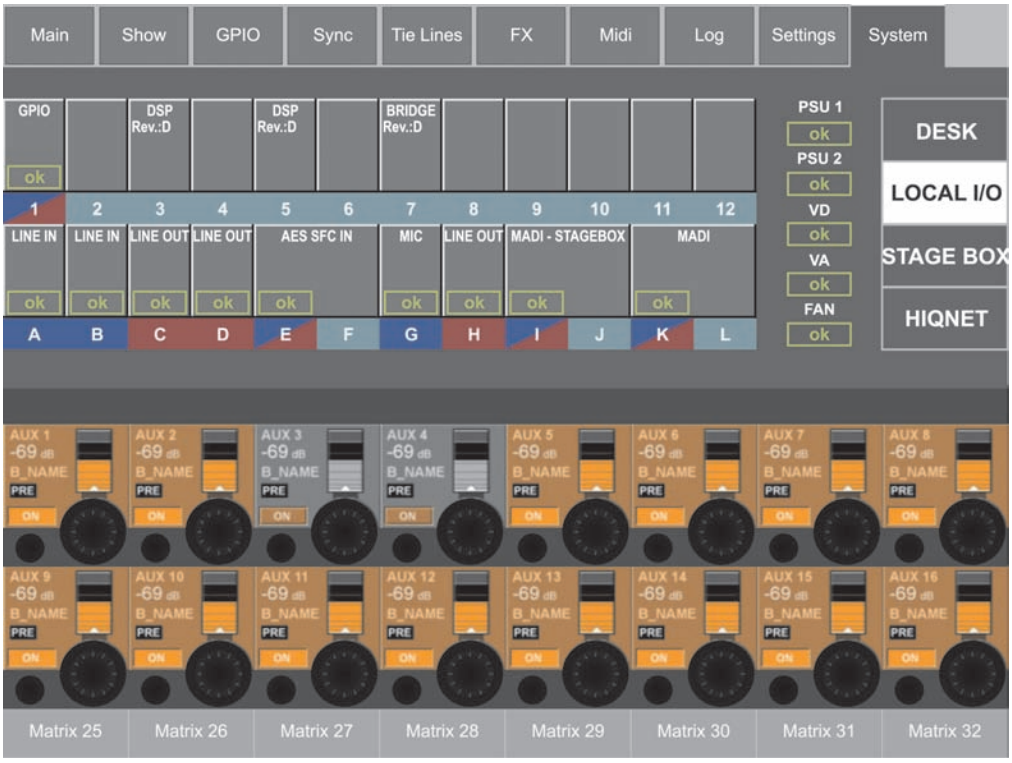


図 14－13　LOCAL I/O サブページ

このページではローカルラックに装着されているカードの状態を視覚的に表示します。また、電源の状態やアナログ電圧（VA）、デジタル電圧（VD）の状態、クーリングファンの状態も表示します。カードの下に表示されている色は青が入力カード、赤が出力カード、青 / 赤は入力と出力の混在を表しています。
ローカルラックのカードが変更された場合 (オプションのカードが装着された場合など)、RECONFIG スイッチを押すとカードの表示は自動的に新たなカードに更新されます。

● STAGE BOX サブページ

図 14－14　STAGE BOX サブページ

このページではステージボックスに装着されているカードの状態を視覚的に表示します。また、電源の状態やアナログ電圧（VA）、デジタル電圧（VD）の状態、クーリングファンの状態も表示します。カードの下に表示されている色は青が入力カード、赤が出力カードを表しています。
ステージボックスのカードが変更された場合 (AES 入出力カードをアナログのカードに変更する場合など)、RECONFIG スイッチを押すとカードの表示は自動的に新たなカードに更新されます。

● Hi-Q　NET サブページ

図 14－15　Hi-Q　NET サブページ

このページが今後追加される機能のためのページです。

第 15 章　スナップショットとキュー

スナップショットは、コンソール設定の記録を保存する機能です。スナップショットで記録した設定データは、起動中いつでも呼び出すことができます。スナップショットは、コンソールのハードディスクドライブに保存され、それぞれのスナップショットの内容は Show として保存されます。Show は、USB メモリーを使用してバックアップやダウンロードが可能です。
対してキューにはコンソール設定は含まれていませんが、スナップショットのポイント及びシステムイベント情報と現在の HiQ イベント情報を含んでいます。基本的に Show はスナップショットよりも多くのキューを含んでおり、いくつかのキューで同じスナップショットを全て示すことができます。
注意
コンソール設定のいくつかは、スナップショットに保存されず、Show の一部として記録されます。それらの設定は Show 内では変更できず、記録されません。記録される項目 (A リスト) と記録されていない項目の詳細は、15－4 ページの「記録データの概要」を参照してください。

■ディスプレイと制御

現在読み込まれている Show のキューおよび Show の名称は、マスタースクリーン内、キューリストに表示されます（図 15－1 を参照)。

図 15－1　キューリスト

SNAPSHOT CONTROL エリアのスイッチの働きは以下の通りです。

図 15－2　スナップショット、キューのスイッチ

●[SETUP]スイッチ

マスタースクリーンに設定ページを表示します。

● DATA ソケット

USB メモリーを接続するソケットです。コンソールは、3 つのデータソケットを搭載し、残りの 2 つは背面パネルにあります。

●[STORE]スイッチ

現在のコンソール設定を新しいスナップショットとして記録します。スイッチの動作は、エンコーダーエリアの、CREATE CUES {AUTO} スイッチの状態により決まります(図 15－3 を参照)。CREATE CUES {AUTO} スイッチが OFF の場合、スナップショットのみ記録され、ON の場合は新たなキューが新たなスナップショットの場所に記録されます。

●[UNDO]スイッチ

[RECALL]や[NEXT]、[LAST]スイッチの操作を（間違って押してしまった場合などに）無効にします。

● [PREV MODE]スイッチ
（現在使用できません。）

●[LAST]スイッチ
[LAST]スイッチは、キューリストに表示される情報に関連して使用します（図 15－1 を参照）。[LAST]スイッチを押すとキューリスト内の 1 つ前のキューの時点での設定に切り替わります。すなわちコンソールは、前のキューで決定されていた設定によって構成されます。選択したキューは現在のキューとして読み込まれます。

●[NEXT]スイッチ
[NEXT]スイッチは、キューリストに表示される情報に関連して使用します（図 15－1 を参照）。[NEXT]スイッチを押すとキューリスト内の 1 つ後のキューの時点での設定に切り替わります。すなわちコンソールは、後のキュー決定されていた設定によって構成されます。選択したキューは現在のキューとして読み込まれます。

● [▲▼]スイッチ、[RECALL]スイッチ
[▲▼] スイッチは、キューリストに表示される情報に関連して使用します（図 15－1 を参照）。これらのスイッチを押すとキューを読み込むことなくリストをスクロールできます。希望のキューを表示したら [RECALL]スイッチを押してください。[RECALL]スイッチを押すと、選択したキューが読み込まれ、キューで設定されている項目がコンソール上に呼び出されます。すなわちコンソールは選択されたキューで決定されていた設定により構成されます。選択したキューは現在のキューとして読み込まれます。

■キュー設定ページ
コンソール上、SNAPSHOT CONTROL エリアの [SETUP]スイッチを押すまたはマスタースクリーン内のキューリストをタッチすることでキュー設定ページを呼び出します（図 15－3 を参照）。

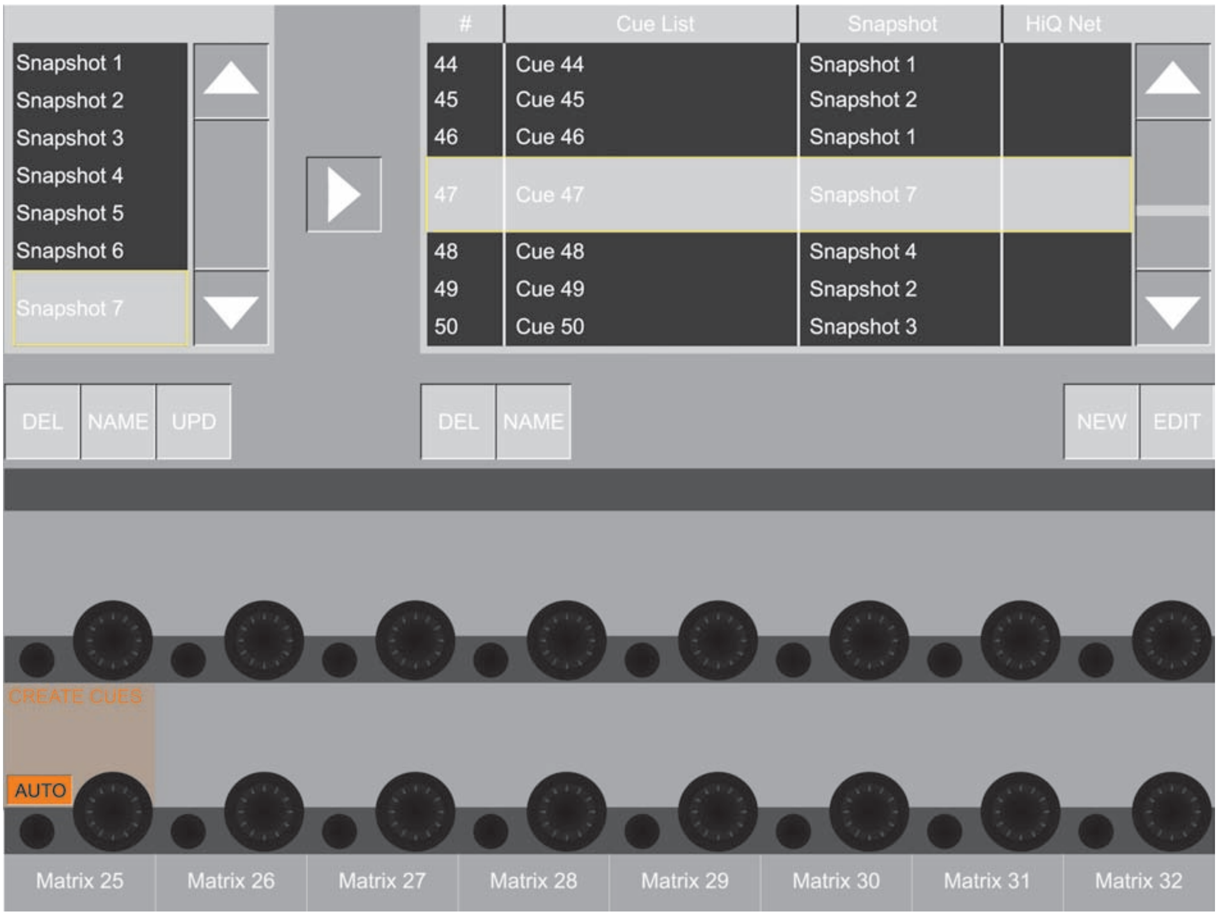


図 15－3　スナップショット&キュー設定ページ

● SNAPSHOT POOL フィールド
キュー設定ページの左側にはスナップショットプールが表示されます。スナップショットプールは保存したスナップショットが格納されているエリアで、[STORE]スイッチを押すことで、新しいスナップショットがプールに入れられます。

注意
スナップショットを保存すると、新しい Show が作られます。初期設定の Show の 1 つがロードされている時は、スナップショットの保存はできません。

スナップショットプールの横にある、〈▲▼〉スイッチで、リストをスクロールします。カーソル位置にあるスナップショットは、黄色の枠で囲まれて表示されます。〈DEL〉スイッチを押すと選択されたスナップショットの削除、〈NAME〉スイッチを押すと名称の変更、〈UPD〉スイッチを押すと更新を実行できます。
プールリストの右にある、[▶] スイッチは、選択中のスナップリストから新しいキューを作成します。新しいキューは、キューリストの現在選択されているキューの下に配置され、現在のキューとして読み込まれます。キューリストはSNAPSHOT CONTROL エリアの [RECALL]スイッチを押すことで呼び出します。スナップショットは、キューリストに加えない限り、呼び出すことができません。

エンコーダーエリアの CREATE CUES {AUTO} スイッチを ON にすると、[STORE]スイッチを押してスナップショットを作成する際、自動的に新しいキューも作成されます（初期設定はON）。

●キューリスト

キュー設定ページの右側にはキューリストが表示されます。

キューリストの横にある、〈▲▼〉スイッチで、リストをスクロールします。現在選択されているキューリストは、黄色の枠で囲まれて表示されます。

〈DEL〉スイッチを押すと選択されたキューの削除、〈NAME〉スイッチを押すと名称の変更を行えます。

〈NEW〉スイッチを押すと、新たなブランクキューを作成できます。新しいキューは現在選択されているキューの下に配置され、現在のキューとして読み込まれます。新しいキューには Hi-Qnet イベントを追加できます。〈EDIT〉キーを押とエンコーダーエリアに Hi-Qnet フィールドが表示され、イベントをキューに加えることができます。スナップショットをキューに追加する場合はプールリスト内で希望のスナップショット選択し、〈▶〉スイッチを押してください。〈EDIT〉スイッチが OFF の場合、選択されている Hi-Qnet 設定は、IN スイッチで加えることができます。

※ 2008 年 7 月現在、Hi-Qnet の機能は使用できません。

■ Show の管理

Show の読み込みや保存、作成について記載します。まず [MENU] スイッチを押す、またはメインスクリーンの右上にあるキューリスト表示エリア上部の Show エリアをタッチしてメニューページを開き、ページ上部の〈Show〉タブを押してください。

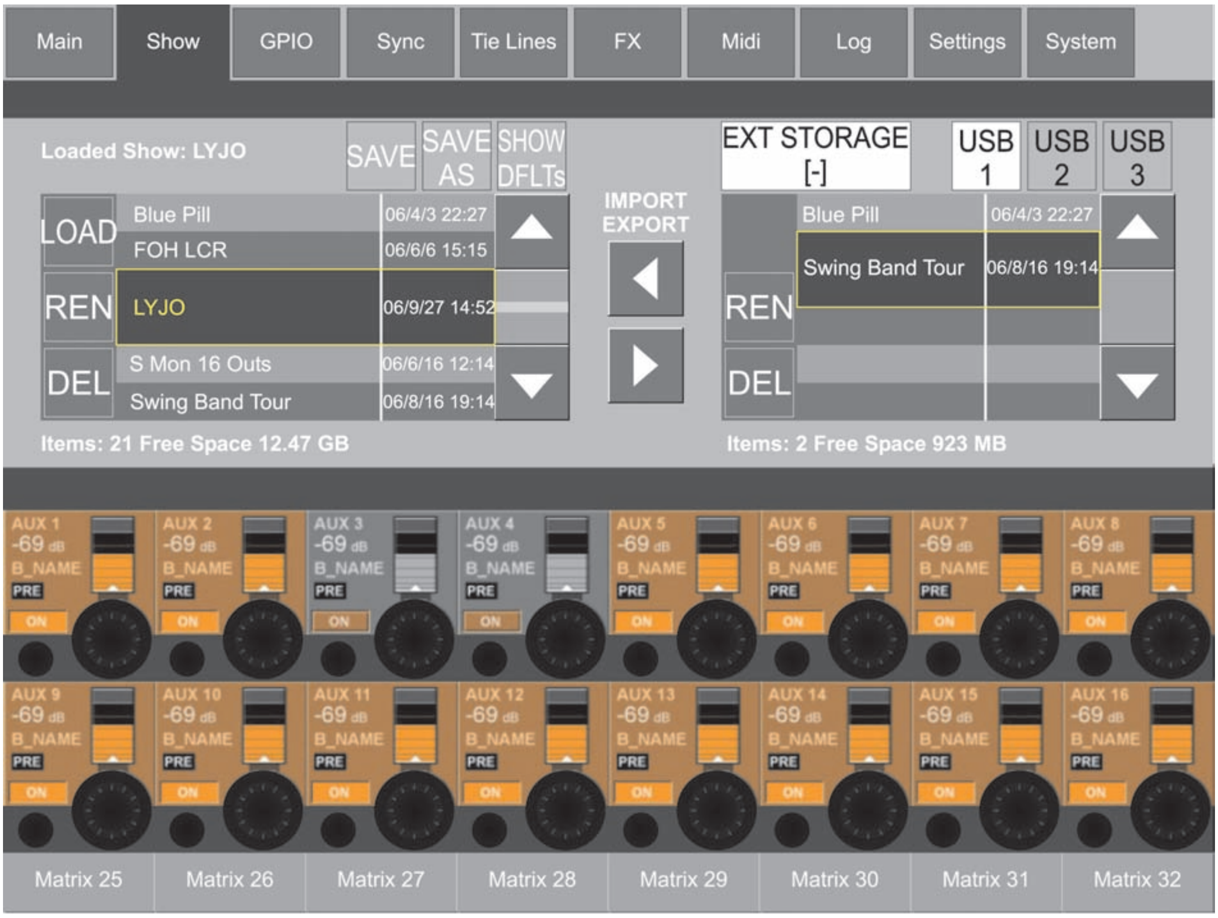


図 15－4　Show 設定ページ

USB メモリーが USB スロットに取り付けられている場合、図 15－4 のような Show 設定ページが開きます。何もスロットに取り付けられていない場合は、スクリーンの右側はブランクになります。

●ハードディスクドライブ

ページの左側にハードディスクに保存されている Show が表示されます。タッチエリア内の〈▲▼〉スイッチでタイトルをスクロールします。読み込み中の Show は、黄色の文字でハイライト表示され、カーソル位置にある Show は黄色の枠で囲まれて表示されます。リストの左側、3 つスイッチの働きは以下の通りです。

〈LOAD〉スイッチ	選択した Show をコンソールに読み込みます（読み込まれた Show は黄色の文字で表示されます）。
〈NAME〉スイッチ	スイッチを押すとスクリーンに表示されるキーボードで Show に新しい名前をつけることができます。
〈DEL〉スイッチ	選択した Show をハードディスクから消去します（現在読み込んでいるShowは消去できません）。削除する際は、確認のダイアログが表示されます。

初期設定の Show

出荷時、コンソールにはいくつかの Show がインストールされていますが通常リストで見ることができません。〈Show DFLTs〉スイッチを押すと、リストの上段に斜体文字で表示されます。初期設定の Show は消去及び名称の変更ができません。

新しい Show の作成方法

初期設定の Show、または他にある Show を選択し〈SAVE AS〉スイッチを押します。スイッチを押すとスクリーンにキーボードが表示されます。

キーボードで新しい Show の名前を入力し、〈Enter〉キーを押します。

以上で作成を完了しました。作成した Show はいつでも修正が可能です。

重要

初期設定の Show の 1 つを、基本にして Show を作成する場合、Show を作成する前に、その Show を保存する必要があります。保存していない場合、初期設定 Show には、書き込み保護（write- protection）が付加されているためスナップショットを保存できません。

● Show のアップデート（ソフトウェアバージョン 1.5.1.47 以降）

読み込んだ Show は、〈SAVE〉スイッチでいつでも最新の状態に更新できます。

● USB メモリー

USB メモリーを接続すると USB メモリーからインストールした Show が表示されます。
通常、フロントパネル上の USB ソケット(USB1)を使用しますが、背面パネルの USB ソケット(USB2とUSB3)も使用可能です。
〈USB1〉〈USB2〉〈USB3〉スイッチで使用するUSB メモリーを選択すると、記録されているShow がリストに表示されます。タッチエリアの〈▲▼〉スイッチでリストのスクロールが可能です。カーソル位置にあるShow は黄色の枠に囲まれて表示されます。リスト左側の2 つのスイッチの働きは、以下の通りです。

〈NAME〉スイッチ	スイッチを押すとスクリーンに表示されるキーボードで Show に新しい名前をつけることができます。
〈DEL〉スイッチ	USB メモリーから読み込んだ Show を消去します。

● USB メモリーに Show データを転送する

〈▶〉スイッチで選択している Show のデータを、USB メモリーに転送します。最後に保存した日時が両方のリストに表示されます。

● USB メモリーから Show データを取り込む

〈◀〉スイッチで、選択している Show のデータを USB メモリーからコンソールに取り込みます。最後に保存した日時が両方のリストに表示されます。

■記録データの概要

前述のように、設定データの記録される箇所は項目によって異なります。ある項目は Show の一部分として、またある項目はスナップショットの一部分として記録され、まったく記録されない項目もあります。記録データの概要を以下の図で示します。

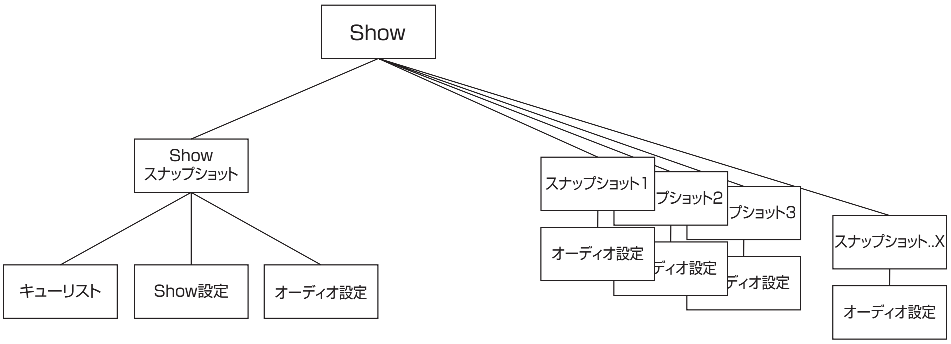


図 15－5　記録データの構造

1 つの Show には、Show スナップショットが 1 つあります。この Show スナップショットは Show 作成時に自動的に作り出され、ディスプレイ上には表示されません。Show スナップショットにはキューリスト、Show 設定とオーディオ設定が含まれています。この 3 つの設定データには、Show の読み込み時に切り替わる、全てパラメーターが含まれています。
オーディオ設定にはスナップショットが基本的に保存する全ての設定が含まれるため、オーディオ設定は Show の読み込みを行う直前の最新の設定と考えられます。Show スナップショットは、スナップショットを何も保存していない場合でも、Show と一緒にコンソールの状態全てを記録します。

● Show スナップショットの Show 設定に記録される項目

・モニター設定(レベル、ヘッドホンボリューム、トリム、ブレンド、モニターA/Bスイッチ、モニターON/OFFスイッチ、ソースなど)
・トークバックセクション全スイッチ
・トークバック設定(トークバックレベル、トークバックセットアップ)
・ジェネレーター設定(オシレーターレベル、オシレータータイプ)
・入力と出力のミュートセーフ
・システム設定(サンプリングレート、サンプルクロック設定)
・オートメーション設定
・VCA/ミュートグループ設定画面のスイッチ、選択されている画面
・バス設定　　バスフォーマット、バスタイプ、バスの名称
・チャンネルペアリング設定
・Hi-Qnet設定
・MIDI設定、MIDIチャンネル名称
・メニューの全パラメーター/設定ページ
・スイッチの状態(入力と出力のISOスイッチ、Lock MTRスイッチ、ソロON/OFF、トークバックスイッチ、フォローソロスイッチ)

●オーディオ設定に記録される項目

Show スナップショットと標準的なスナップショットに該当する項目です。

・全チャンネルのオーディオ設定(チャンネルON、フェーダーの位置、パン、チャンネルのパラメーター
・チャンネルのバス設定、レベル、プリ/ポスト設定、チャンネル名称
・チャンネルのパッチ設定
・入出力のルーティング
・入出力の制御

●記録されない項目

以下のスイッチの状態及び、各メーターの表示値

・PFL/ ソロスイッチ
・SEL スイッチ
・SETUP スイッチ (コンソールにマウントされた正円形のスイッチ)
・電源 ON スイッチ
・COPY/PASTE/UNDO スイッチ
・エンコーダーエリアのアサインスイッチ
・ギャングモードスイッチ
・プリ / ポストモードスイッチ
・PAN/ レベル用トグルスイッチ
・ソロクリアスイッチ
・LRC SEL スイッチ
・ミュートグループマスタースイッチ
・ユーザーが定義したスイッチ(O/Pフェーダーパネル)
・SNAPSHOT CONTROL セクションの全スイッチ

第 16 章　GPIO

■概要

GPIO（General Purpose Input Output）設定ページでは、コンソール全ての GPIO チャンネルの設定ができます。GPIO 設定ページは [MENU] スイッチを押してメニューページを開き、ページ上部の〈GPIO〉タブを押すと呼び出されます。

図 16－1　GPIO 設定ページ

GPIO 設定ページではタッチエリアの表に GPIO チャンネルの構成が表示されます。設定はエンコーダーエリアのスイッチおよびエンコーダーを使用します。エンコーダーエリアのスイッチとエンコーダーで選択した項目はタッチエリアの表の中で反転表示されます。各 GPIO チャンネルでは極性、時間(出力のみ)、エッジの設定が行え、多様な外部機器との接続が簡単に行えます。

●タッチエリア上の設定項目

〈LOCAL I/O〉
ローカルラックの GPIO を(16GPIOチャンネル)選択します。

〈STAGE BOX〉
ステージボックスの GPIO(8GPIO)を選択します。

▲▼スイッチ
左に表示されている 2 つの表をスクロールします。選択中のチャンネルは黄色で囲まれて表示されます。GPI は、青色で、GPO は赤色で表示されます。

●エンコーダーエリア (GPI) の設定項目

GPI フィールド
{ON} スイッチで、選択した GPI 機能を有効にします。GPIO 入力はフォトカプラで伝送します。

FUNCTION フィールド
入力機能を選択します。エンコーダーで機能を選択してください。

PARAMETER フィールド
チャンネル番号などのパラメーターを表示します。トークバック入力にはパラメーターはありません。エンコーダーでパラメーターを調整します。

POLARITY フィールド
エンコーダーで入力の極性を＋と－から選択します。このフィールドは、{EDGE} フィールドが Both に設定されている場合のみ開きます。

EDGE フィールド
エンコーダーでトリガーエッジを Rising(上がる)/Falling(下がる)/Both(両方) から選択します。

●エンコーダーエリア (GPO) の設定項目

GPO フィールド
{ON} キーで、GPO 機能を有効にします。GPO 出力はリレーコンタクトのペア出力です。

機能フィールド
出力機能を選択します。エンコーダーで機能を選択してください。

PARAMETER フィールド
チャンネル番号などのパラメーターを表示します。トークバック出力にはパラメーターはありません。エンコーダーでパラメーターを調整します。

POLARITY フィールド
エンコーダーで出力の極性を＋と－から選択します。このフィールドは、{EDGE} フィールドが Both に設定されている場合のみ開きます。

TIME フィールド
リレーのパルスタイムを選択します。リレーコンタクトは設定したパルスタイム経過後に最初の位置に戻ります。エンコーダーでパルスの長さを、ms 単位で調節します。表示がブランクの場合は、パルスタイムが 0 であることを表し、リレーコンタクトは新しい位置に留まります。
パルスタイムは、EDGE フィールドが Rising または Falling に選択されている場合のみ設定可能です。EDGE の設定が Both に設定されている場合は、パルスタイムは 0 になります。図 16－3 のフェーダースタートを使用する際の、リレータイミングダイヤグラムを参照してください。

EDGE フィールド
エンコーダーでトリガーエッジを Rising（上がる）/Falling（下がる）/Both(両方) から選択します。

	機能	パラメーター	位相	時間	エッジ
入力	チャンネルミュート	1～64(チャンネル)	正相 逆相		BOTH RISING FALLING
入力	[F]スイッチLED	1～6(スイッチ)	正相 逆相		BOTH RISING FALLING
入力	トークバック入力		正相 逆相		BOTH RISING FALLING
入力	DIMモニター	AまたはB(モニター)	正相 逆相		BOTH RISING FALLING
出力	フェーダースタート	1～64(チャンネル)	正相 逆相	0-500mS 0-500mS 0-500mS 0-500mS	BOTH RISING FALLING
出力	[F]スイッチ	1～6(スイッチ)	正相 逆相	0-500mS 0-500mS 0-500mS 0-500mS	BOTH RISING FALLING
出力	トークバック出力		正相 逆相	0-500mS 0-500mS 0-500mS 0-500mS	BOTH RISING FALLING

図 16－2　有効な設定の概要

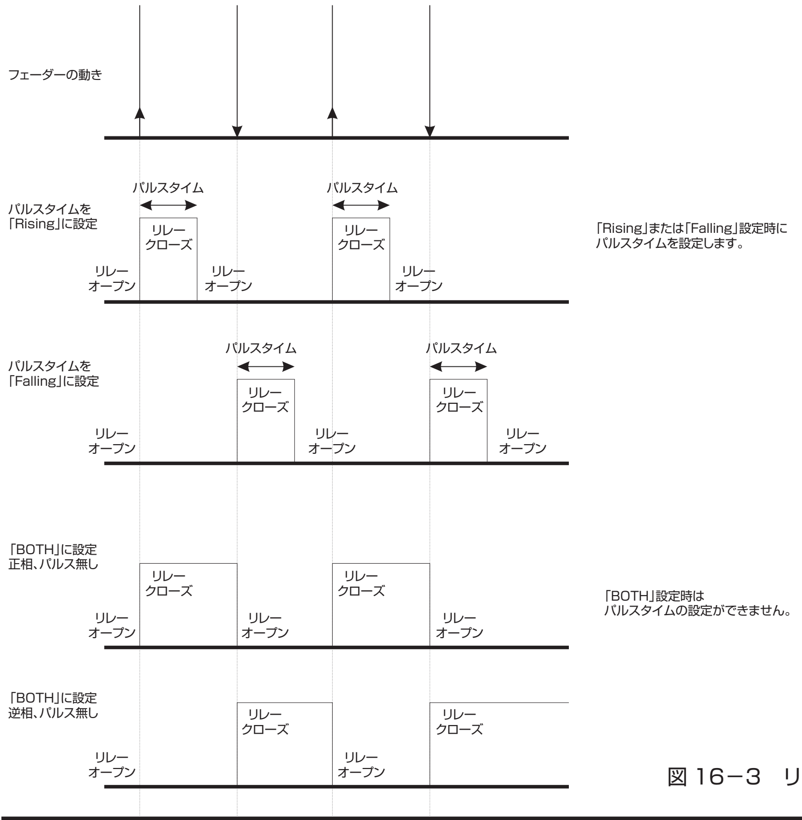


図 16－3　リレータイミングダイヤグラム

■ハードウェア

● GPIO の概要図

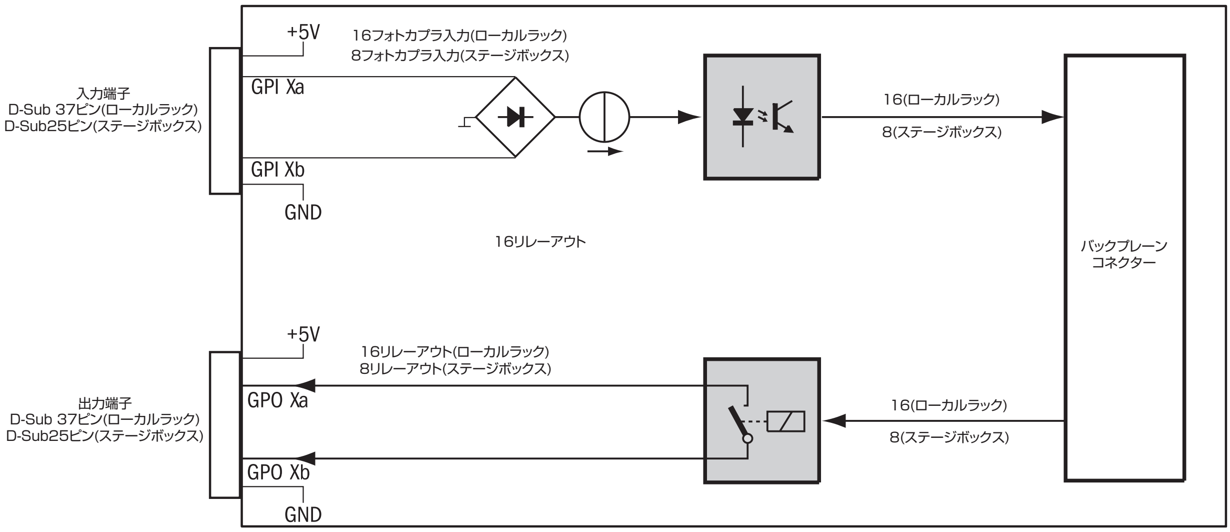


図 16－4　GPIO の概要図

全体的な電気アイソレーションが必要となる多目的のアプリケーションに対応するため、コンソールの GPIO カードは、弱電流(5～24VDC)のフォトカプラ入力と、SPST リレーコンタクトの電気アイソレート出力を搭載しています。
GPIO の端子には DC5V と GND 供給ピンが備えられ、入力と出力は、標準的な D-Sub コネクター(メス)です。

入力

コントロール入力(GPI Xa/b)は、完全に独立し、電気的にも絶縁しています。コントロール入力には極性にか関わらず内部の＋ 5VDC 出力、または外部の DC5 ～ 24V が使用可能です。一枚のカードの +5VDC 出力の、電流値の合計は、600mA を超えないようにしてください。

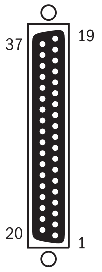
出力

コントロール出力(GPO Xa/b)は､完全に独立し電気的にも絶縁したリレーコンタクトです。アクティブ時に閉じた状態になります。リレーコンタクトの定格は、AC125V/0.5 A、DC30V/1A、DC110V/0.3A です。
+5VDC 電圧供給や GND ターミナルはリレーコンタクトを一緒に出力信号として供給して使用します。
一枚のカードの +5VDC 出力の、電流値の合計は、600mA を超えないようにしてください。

●ピンリスト

ローカルラック

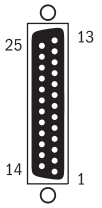
入力



Pin	Signal	Pin	Signal
		19	GND (0V)
37	VCC (+5V)	18	GND (0V)
36	VCC (+5V)	17	GND (0V)
35	GPI 16b	16	GPI 16a
34	GPI 15b	15	GPI 15a
33	GPI 14b	14	GPI 14a
32	GPI 13b	13	GPI 13a
31	GPI 12b	12	GPI 12a
30	GPI 11b	11	GPI 11a
29	GPI 10b	10	GPI 10a
28	GPI 9b	9	GPI 9a
27	GPI 8b	8	GPI 8a
26	GPI 7b	7	GPI 7a
25	GPI 6b	6	GPI 6a
24	GPI 5b	5	GPI 5a
23	GPI 4b	4	GPI 4a
22	GPI 3b	3	GPI 3a
21	GPI 2b	2	GPI 2a
20	GPI 1b	1	GPI 1a

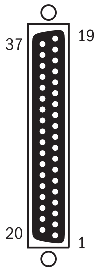
ステージボックス

入力



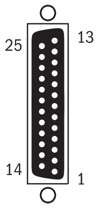
Pin	Signal	Pin	Signal
		13	GND (0V)
25	VCC (+5V)	12	GND (0V)
24	VCC (+5V)	11	GND (0V)
23	VCC (+5V)	10	GND (0V)
22	VCC (+5V)	9	GND (0V)
21	GPI 8b	8	GPI 8a
20	GPI 7b	7	GPI 7a
19	GPI 6b	6	GPI 6a
18	GPI 5b	5	GPI 5a
17	GPI 4b	4	GPI 4a
16	GPI 3b	3	GPI 3a
15	GPI 2b	2	GPI 2a
14	GPI 1b	1	GPI 1a

出力



Pin	Signal	Pin	Signal
		19	GND (0V)
37	VCC (+5V)	18	GND (0V)
36	VCC (+5V)	17	GND (0V)
35	GPO 16b	16	GPO 16a
34	GPO 15b	15	GPO 15a
33	GPO 14b	14	GPO 14a
32	GPO 13b	13	GPO 13a
31	GPO 12b	12	GPO 12a
30	GPO 11b	11	GPO 11a
29	GPO 10b	10	GPO 10a
28	GPO 9b	9	GPO 9a
27	GPO 8b	8	GPO 8a
26	GPO 7b	7	GPO 7a
25	GPO 6b	6	GPO 6a
24	GPO 5b	5	GPO 5a
23	GPO 4b	4	GPO 4a
22	GPO 3b	3	GPO 3a
21	GPO 2b	2	GPO 2a
20	GPO 1b	1	GPO 1a

出力



Pin	Signal	Pin	Signal
		13	GND (0V)
25	VCC (+5V)	12	GND (0V)
24	VCC (+5V)	11	GND (0V)
23	VCC (+5V)	10	GND (0V)
22	VCC (+5V)	9	GND (0V)
21	GPO 8b	8	GPO 8a
20	GPO 7b	7	GPO 7a
19	GPO 6b	6	GPO 6a
18	GPO 5b	5	GPO 5a
17	GPO 4b	4	GPO 4a
16	GPO 3b	3	GPO 3a
15	GPO 2b	2	GPO 2a
14	GPO 1b	1	GPO 1a

図 16－5　ピンリスト

第 17 章　Fader Glow 機能

■概要

FaderGlow 機能は従来のステータス表示機能を高め、オペレーターの操作ミスを確実に減らす Soundcraft 独自の表示方式です。フェーダー内部に LED が搭載されており、フェーダーに割り当てられている機能ごとに LED の色が切り替わることで機能を素早く視認できます。

コンソールでは、いくつかの異なる機能を、特定のフェーダーに割り当てることができます。このため、現在フェーダーのコントロールしている機能を確認するために、FaderGlow 機能が有効です。FaderGlow の主な目的は、特定のフェーダーに現在割り当てられている機能のタイプを表示することです。

FaderGlow は、全 40 本のストロークフェーダーに搭載されており、その機能を変えることができます。

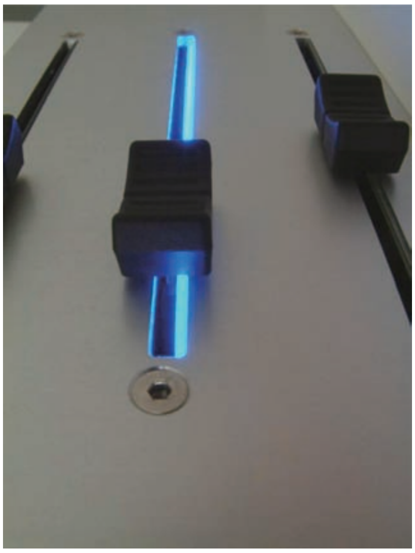


図 17－1　Fader Glow

●機能と LED カラー

フェーダー操作	FaderGlow の色
チャンネルレベル	なし
AUX センドレベル	オレンジ
GRP	緑
MTX センドレベル	青緑
VCA マスター１～８	青
VCA マスター９～ 16	ピンク

第 18 章コピー&ペースト、ライブラリー機能

■概要

コピー / ペースト機能は、チャンネル、バス、FX セクション、プロセッシングのパラメーターや項目全体をコピーし、別のチャンネルに貼り付ける機能です。この機能によりシステムの調整時間を短縮し、設定のエラーを減少できます。最後に貼り付けを行った操作は、UNDO 機能で、元に戻すことが可能です。プロセッシングブロック（イコライザーやコンプレッサーなど）または、プロセッシングブロック内のパラメーター（マイクゲインなど）は、同じスクリーンの、タッチエリアでコピー用として選択され、オーディオ調節機能として使用されます。チャンネルまたはバスの領域は、デスクの他のエリアにコピーとペーストが簡単にできます。

ライブラリー機能は、チャンネルイコライザーの設定やドラムキット用のチャンネル設定など、デスクで使用しているパラメーターのセットを選択できるようにする機能です。セットは内部ライブラリーに保存され、任意で呼び出しが可能です。ライブラリーは、USB メモリーを使用してコンソールへの取り込みや転送ができるため、別の場所で Vi コンソールを使用する場合にも、簡単に持ち運びできる携帯用のチャンネル及びプロセッシングのライブラリーを作成できます。
ライブラリー機能は、コンソール設定全てを転送する Show ファイルとは独立して機能します。
コンソールの初期設定のライブラリーには、使用頻度の高い基本的な項目を揃えています。さらに、設定の状態を初期状態に戻したいが、初期設定の Show ファイルにリロードするのが望ましくない場合に、チャンネル及びプロセッシングのパラメーターを全てフラットにする‘Flat’のセットを用意しています。

コンソールがコピーモードもしくはペーストモードに切り替わる場合、**黄色のバー**が全ての入力スクリーンに現われ、コンソールはコピー / ペーストモードになります。その後、サーフェスはコピーもしくはペーストを行うポイントの選択になります。
コピー / ペーストモード中は、スクリーンでオーディオの調節はできません。

■コントロールスイッチ

EDIT エリアの 3 つのスイッチは、コピーとペーストモードで使用します。スイッチの働きは以下の通りです。

[COPY] スイッチ	スイッチを押すとコピーモードになります。コピーモードではコピーを行うソースを選択します。
[PASTE] スイッチ	スイッチを押すとペーストモードになります。ペーストモードでは貼り付け先を選択します。
[UNDO]スイッチ	スイッチを押すとペーストを行う直前の状態に復旧します。アンドゥ機能は、[PASTE]スイッチが ON の時のみ有効です。

図 18－1　コントロールスイッチ

■コピー&ペーストのルール

コピーモードでは、コピーを行う項目を選択してください。選択された項目は、クリップボードに配置されます。
単一もしくは複数のチャンネルまたはバスが対象となり、同一のチャンネルまたはバスの単一または複数の要素を選択できます。

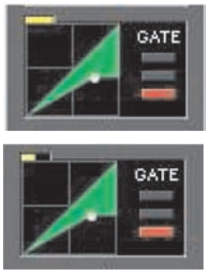
■データの選択とインジケーター

チャンネル全体

[SEL]スイッチを押すと、チャンネル全てがコピー及びペーストモードで選択できます。
あるチャンネルから別のチャンネルの間全てを選択するには最初のチャンネルの[SEL]スイッチを長押ししながら、最後のチャンネルの[SEL]スイッチを押してください。
タッチエリアの灰色の境界線が選択したチャンネルでは黄色に変わります。
[SEL]スイッチは、コピー / ペーストモードでは青色に点灯します。点灯中は、ソロ動作よりもコピー / ペーストの選択が優先されます。

図 18－2　チャンネルの選択

プロセッシングブロック



コピーモードではタッチエリア上のプロセッシングブロックをタッチすることで選択及び解除を実行します。
プロセッシングブロック全体をコピーしている場合はブロックの左上に黄色の線が表示されます。

ブロック内の項目やパラメーターのみを選択している場合は半分の長さの黄色の線が表示されます。

図 18−3　プロセッシングブロックの選択

パラメーター

コピーモードでパラメーターを選択するには対応するエンコーダーを触るか、エンコーダーの左にあるスイッチを押してください。選択している場合はパラメーターのラベルに黄色の文字で表示されます。

注意

パラメーターのコピーは同時に複数を行うことはできません。コピーする項目によってはあるパラメーターを選択すると、パラメーターセット全体が自動的にコピーされる場合があります。

図 18−4　パラメーターの選択

設定のヒント

タッチエリアを長押しすると「ZOOMモード」になり、パラメーターを個別に選択できます。また、コピーモードを起動する前に、タッチエリアを押せばズームモードに入ります。

■チャンネルまたはバスパラメーターのコピー

・[COPY]スイッチを押します。コピーモードとなりスイッチが点灯します。

・コピーする項目を選択します。チャンネル全体のパラメーターを選択する場合は [SOLO/SEL]スイッチを押します。プロセッシングブロックを選択する場合は任意のプロセッシングブロックをタッチします。パラメーターをコピーする場合は希望のパラメーターの含まれるプロセッシングブロックを長押しし、ZOOM モードに入って任意のパラメーターを選択します。

・[PASTE]スイッチを押します。ペーストモードとなり、スイッチが点灯し、[COPY]スイッチは消灯します。

・[SOLO/SEL]スイッチやタッチエリアのフィールドをタッチしてペーストを行う項目を選択し、ペーストを実行します。

・終了するときは再度[PASTE]スイッチを押してください。

バスのコピーも上記手順で行ってください。INPUT FADER PAGES エリアの [ALL BUSS]スイッチを押せば、バスのパラメータがコンソール全体に表示されます。

■チャンネルからのセンドレベルを含むバスマスターのコピー

・[COPY]スイッチを押します。コピーモードとなりスイッチが点灯します。

・コントロールベイの FADER PAGES エリアの PAGE A 〜 D、もしくは[ALL BUSS]スイッチを押してバスを表示し、[SEL]スイッチで希望のバスマスターを選択します。

・[PASTE]スイッチを押します。ペーストモードとなり、スイッチが点灯し、[COPY]スイッチは消灯します。

・コントロールベイのマスタースクリーン下部のエンコーダーエリアに「INCLUDE SEND LEVELS」フィールドが表れます。「YES」を選択してください。

・ペースト先のバスの [SEL] スイッチを押すとペーストを実行します。

・終了するときは再度[PASTE]スイッチを押してください。

設定のヒント

バスのコピーは異なるバスタイプ(AUX⇔GRP)の間でも機能します。このコピーを行う場合、AUX センドの ON/OFF はグループルーティングの ON/OFF と同等です。

■チャンネルコピー及びバスコピーに含まれないパラメーター

チャンネルやバスの全コピー、またはチャンネルやバスのプロセッシングブロックをコピーする場合、コピーされないパラメーターがあります。例えばチャンネルコピーを行った場合、入力パッチ、ゲイン、インサート、ダイレクトアウト設定はコピーされません。

次ページのパラメーター項目は、チャンネルコピー及びバスコピーを行った場合にコピーされないパラメーターです。

注意

チャンネルコピーへのパラメータの追加もしくは削除は、タッチスクリーン上の任意のフィールドを長押しし、その後パラメータを選択、解除することで実行できます。

インサートポイント及びダイレクトアウトのみは選択できません。

■チャンネルコピーの際、[SEL]スイッチでコピーされない項目

・入力 1/2 スイッチ　・入力 1/2 パッチ　・マイク入力ゲイン　・全てのスイッチ(48V、PAD、Phaseその他)
・インサートポイント　・ダイレクトアウト　・フェーダー、ミュート　・VCA、ミュートグループアサイン
・FX 設定

■バスコピーの際、[SEL]スイッチでコピーされない項目

・出力パッチ　・インサートポイント　・FX 設定

注意
入力チャンネルからバスへの AUX センドレベルもコピーされます。センドレベルを適用しない場合は、ペーストモードで {INCLUDE SEND LEVELS} スイッチを「NO」に設定してください。

■「IN1パッチ」のパラメーターを含むチャンネルコピーの例

・[COPY] スイッチを押し、コピーモードにします。

・任意の入力チャンネルの [SOLO/SEL] スイッチを押してコピーします。

・入力チャンネルストリップのタッチエリアを長押し（2 秒）してズームモードします。

トリム、フィルター、ディレイパラメーターのみ黄色の文字で表示され、選択されていることを表しています。

・エンコーダーをタッチして（または隣の VISTONICS スイッチを押して）IN1 パッチフィールドに入り、パッチパラメーターをコピーに追加します（IN1 PATCH の文字が黄色に変わります）。

・[PASTE] スイッチを押してペーストモードにした後、ペースト先のチャンネルを選択して IN1 PATCH を含むコピーをペーストします。

■ FX パラメーターのコピー

Vi に内蔵している Lexicon FX ユニット 8 台のエフェクトパラメーターは 1 つのユニットから別のユニットにコピー可能です。
コピーモード、もしくはペーストモードにするとコントロールベイのマスタースクリーン、エンコーダーエリアに 8 台の FX ユニットが表示されます。ソースとペースト先は任意のエンコーダーをタッチする、もしくはエンコーダー左のスイッチを押せば選択でき、とても簡単です。

FX ユニットがチャンネルまたはバスに割り当てられている場合、FX ユニットはそれらのストリップ内に表示されます。ストリップ内の FX ブロックをタッチしてコピー及びペーストを行うことも可能です。

現在アクティブな FX タイプに関連するパラメーターのみコピー及びペーストが行えます。例えば LEX1 に「Small Hall」リバーブが設定されている場合、LEX1 をコピーすると Small Hall のパラメーターのみコピー / ペーストが行えます。他のユニットにペーストした場合、Small Hall のパラメーターのみペーストされ、ペーストされたユニットの FX タイプは Small Hall に切り替わります。

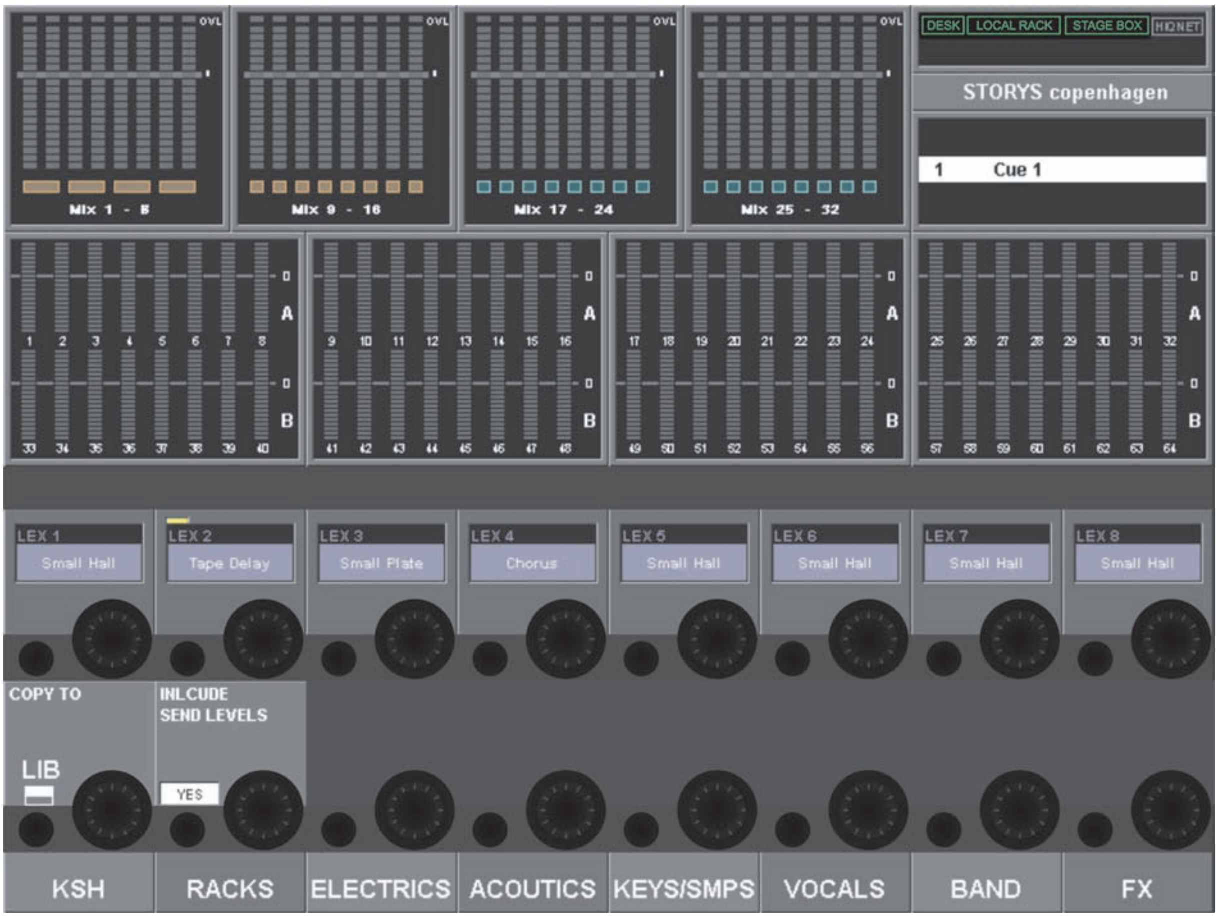


図 18−5　FX パラメーターのコピー

FX ユニットの設定をコピーする

- [COPY] スイッチを押し、コピーモードにします。
- マスタースクリーンのエンコーダーエリアに表示される FX ユニットのスイッチを押す、もしくはストリップ上の FX ブロックをタッチして選択します。
- [PASTE] スイッチを押してペーストモードにします。

  マスタースクリーンの FX ユニットのスイッチを押す、またはストリップ上の FX ブロックをタッチする、もしくはペースト先のチャンネル / バスの [SEL] スイッチを押して FX ユニットのペーストを実行します。
- ペーストモード終了前なら [UNDO] スイッチを押すことで、ペーストを無効にできます。
- 終了するときは再度 [PASTE] スイッチを押してください。

■ライブラリー機能

ライブラリー機能は、イコライザーセクション、ダイナミクスセクション、チャンネルやバスの全ての要素をデスクからコピーし、ライブラリーシステムとして保存する、コンソールの多様な要素を有効する機能です。保存したライブラリーはコンソール上の任意のチャンネルやバスに取り出し、ペーストすることができます。

ライブラリーは全てを取り出すことが可能で、取り出したデーターを USB メモリーに保存すれば、別の場所の Vi コンソールに取り込むことができます。
ライブラリーシステムは、コンソール内部のフラッシュメモリーのフォルダーとして構成しています。フォルダー構造は、ライブラリーフォルダーが最上段に存在し、そのフォルダー内にイコライザー、ダイナミクス、チャンネルなどライブラリー内に保存されるカテゴリーと呼ばれるサブフォルダーで構成しています。それぞれのカテゴリーには実際のライブラリー設定が保存され、それらはエントリーと呼ばれます。この構造及びフォルダーの名称は固定されており、変更できません。
フォルダー構造を図示すると以下の通りです。

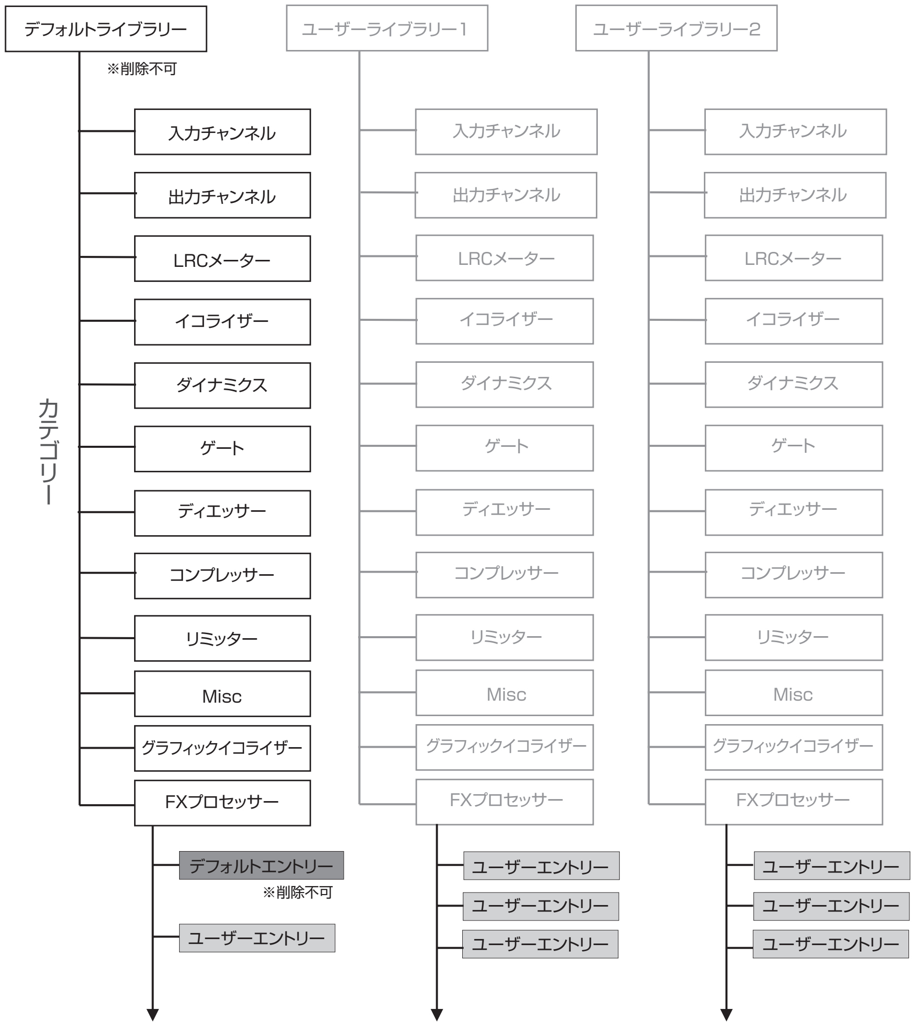


図 18－6　ライブラリーのフォルダー構造

デフォルトライブラリー

コンソールは、デフォルトライブラリーが 1 つだけプリインストールされた状態で出荷されます。デフォルトライブラリーには、一般的に頻度の高いアプリケーションが多彩に用意されています。デフォルトライブラリーは呼び出しのみで、削除はできません。
デフォルトライブラリーを更新するには、特別な手順があります。ソフトウェアの更新及び追加デフォルトは随時メーカーからリリースされます。更新はインターネットからダウンロードしたアップデーターを USB メモリーにコピーしてコンソールに取り込みます。
新規のエントリーは固定のデフォルトエントリーと平行してデフォルトライブラリー内に保存できます。あるいはユーザーの保存したエントリーのみで構成する新たなライブラリーとして保存できます。

ユーザーライブラリー

デフォルトライブラリーに加え、必要に応じて新規のライブラリーを作成できます。ライブラリーの作成は空のライブラリーとして作成するか、Save As 機能を利用してデフォルトライブラリーのコピーを作成するかの 2 通りの方法があります。空のライブラリーを作成する場合はフォルダー構造のみ作られます。このライブラリーにはエントリーがなく、ユーザー自身が新たに作成する必要があります。
ライブラリーまたはエントリーの保存できる個数はコンソールのメモリーが許す限り可能です。ライブラリーやエントリーのファイルサイズは 1 つ当たり約 100kB 以下です。
コンソール上で作成したライブラリーは USB メモリーに取り出して管理することを推奨します。ライブラリーは別のコンソールに取り込め、かつ必要があれば取り出しが可能です (18ー9 ページの「ライブラリーの取り出しと取り込み」を参照)。

カテゴリー

カテゴリーとなる項目は前出の図 18－6 を参照してください。ライブラリー構造のカテゴリー項目は、固定になっており変更できません。
カテゴリーを持つアイテムのみライブラリーに保存できます。ライブラリーが保存できるタイプのパラメーターは限られています。例えば入力ステージ(ゲイン、パッドなど)やチャンネルストリップの AUX センドにはカテゴリーがありません。そのため、これらのパラメーターはチャンネルストリップ全体をライブラリーに保存する以外に保存できません。

Misc カテゴリー

ほとんどのカテゴリーはコンソールの機能と同じ名称で対応していますが、Misc カテゴリーは、保存の形式が異なります。
Misc カテゴリーはチャンネルやバスのパラメーターを組み合わせて保存します。現在のバージョンでは、イコライザーとダイナミクスの組み合わせを Misc カテゴリーとして保存できます。将来的にはソフトウェアのバージョンアップにより、色々なパラメーターの組み合わせが保存可能になる予定です。

■ライブラリーの操作と管理

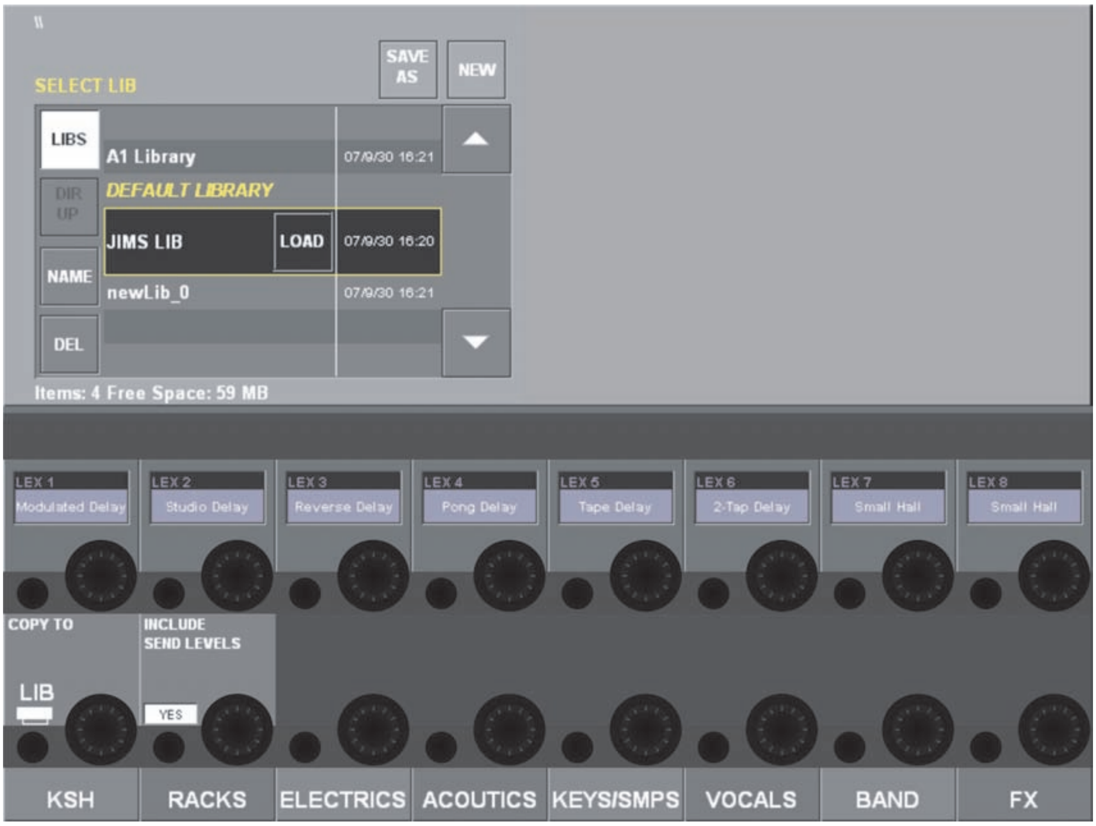


図 18－7　COPY TO LIB ページ

ライブラリーの操作は、**COPY TO LIB** ページ、または **PASTE FROM LIB** ページのどちらかを開く必要があります。COPY TO LIB ページはコピーモード中にマスタースクリーン上、エンコーダーエリアの {COPY TO LIB} スイッチを押すと開きます。PASTE FROM LIB ページはペーストモード中にマスタースクリーン上、エンコーダーエリアの {PASTE FROM LIB} スイッチを押すと開きます。ページ内の設定項目は以下の通りです。
表示情報：現在選択されているライブラリーとカテゴリーの名称が、スクリーン左上に表示されています。

〈LIBS〉スイッチ

ライブラリー内でカテゴリーの表示や入力状態でも、ライブラリーフォルダー構造の一番上に移動します。

〈DIR UP〉スイッチ

スイッチを押すと、ライブラリーフォルダーシステムの一段上の構造に移動します。構造はライブラリー / カテゴリー / エントリーの 3 つのレベルがあります。

〈SEL〉スイッチ

スイッチを押すと、ライブラリーフォルダーシステムの一段下の構造に移動します。ライブラリーレベルを表示している場合、〈SEL〉スイッチを押すと選択している (ハイライト表示されている) ライブラリーをロードし、そのライブラリーのカテゴリーレベルに移動します。現在読み込まれているライブラリーは黄色の文字で表示されています。

〈NAME〉スイッチ

現在ハイライト表示されている、ライブラリーの名称を変更します。スイッチを押すとキーボードが表示されます。

〈DEL〉スイッチ

選択中のライブラリーまたはエントリーを削除します。カテゴリーレベルにいる場合は〈DEL〉スイッチは、〈**CLR**〉スイッチに変わり、その時点でカテゴリーレベルフォルダーが削除できなくなります。{CLR} キーを押すと、カテゴリーにある全てのエントリーを削除します。削除の前に、確認のダイアログが表示されます。

〈SAVE AS〉スイッチ

ライブラリーレベルの時のみ表示され、現在ロードされているライブラリーのコピーを、新しい名前で保存します。スイッチを押すとキーボードが表示されます。

〈NEW〉スイッチ

ライブラリーレベルの時のみ表示され、空のライブラリーを新規で作成します。新規ライブラリーは「**newLib_X**」の名称で作成されます。このライブラリーはフォルダー構造のみ含んでおり、エントリーはありません。

■ライブラリーへのコピー

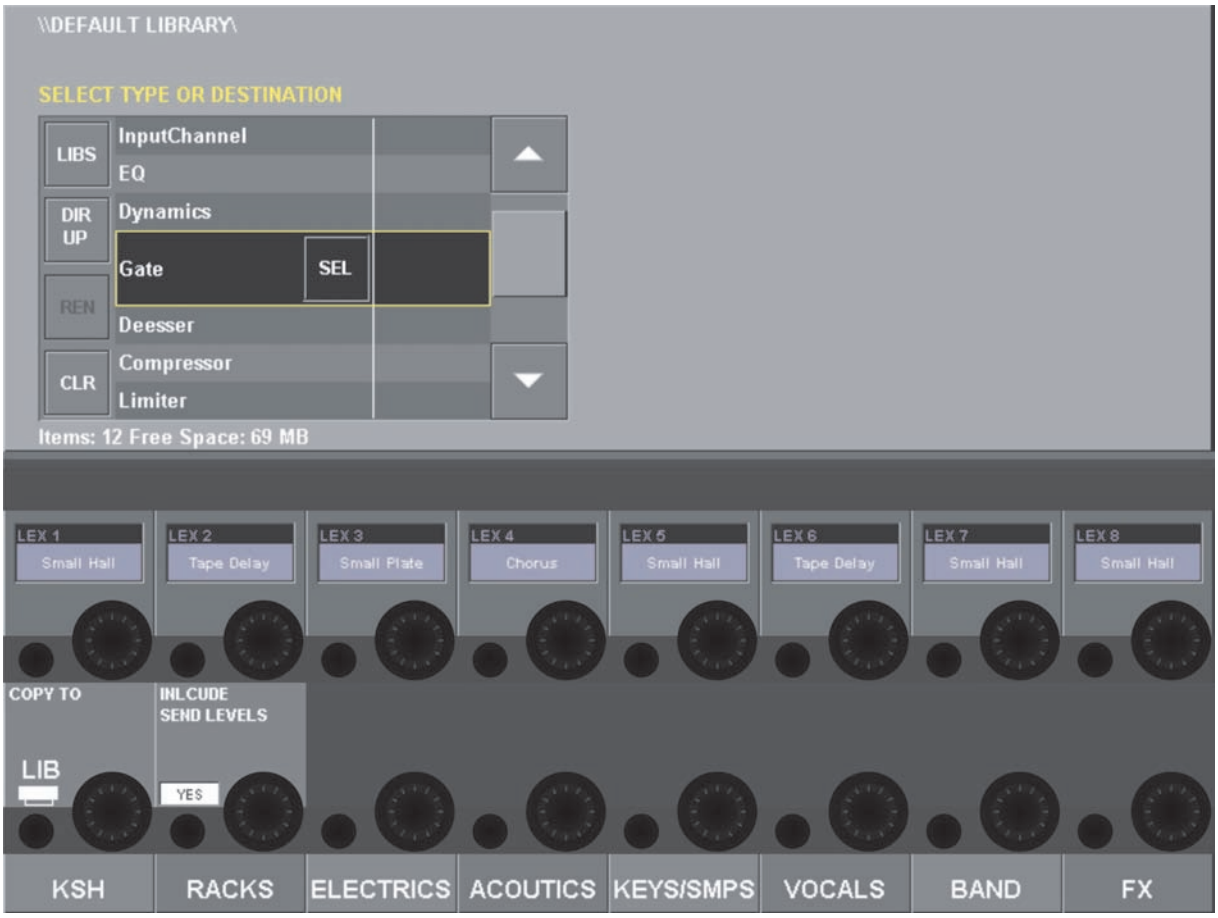


図 18－8　COPY TO LIB ページ

イコライザーをライブラリーにコピーする

- [COPY] スイッチを押して、コピーモードにします。
- コントロールベイ、マスタースクリーン上の {COPY TO LIB} スイッチを押します。
- コピーを行うチャンネルストリップのイコライザーフィールドにタッチします。
- ライブラリーリストが**自動的に** EQ ライブラリーに移動し、新しい項目が EQ カテゴリーに、newLib_X という名前で保存されます。
- 〈NAME〉スイッチを押してキーボードを開き、新しい名称を入力します。
- [COPY] スイッチを再度押して、コピーモードを終了します。

■ライブラリーからのペースト

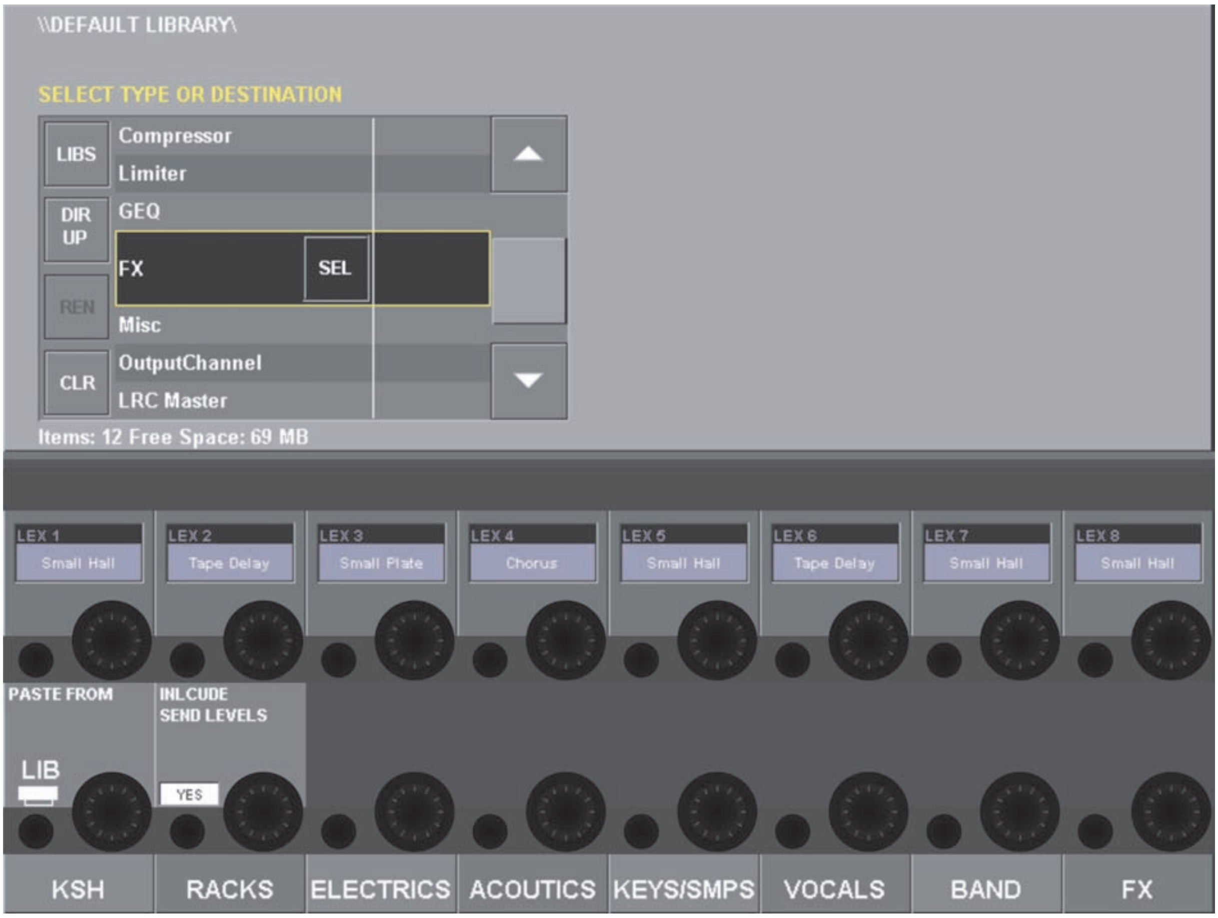


図 18−9　ライブラリーからのペースト

ライブラリーからイコライザーをペーストする

手順 1

・[PASTE]スイッチを押して、ペーストモードにします。

・コントロールベイ、マスタースクリーン上の〈PASTE FROM LIB〉スイッチを押します。

・ペーストを行うライブラリー / イコライザーとライブラリーエントリーを選択します。

・ペースト先の [SEL]スイッチを押す、またはペースト先のイコライザーフィールドをタッチすると、イコライザー設定がペーストされます。

手順 2

・[PASTE]スイッチを押して、ペーストモードにします。

・コントロールベイ、マスタースクリーン上の〈PASTE FROM LIB〉スイッチを押します。

・ペースト先のチャンネルストリップの、イコライザーフィールドをタッチします。黄色いマーカーが選択したタッチフィールドに表示されます。

・マスタースクリーンのライブラリーリストは、自動的にイコライザーカテゴリーに変わり、使用できるイコライザーエントリーが表示されます。

・ライブラリーリストの〈LOAD〉スイッチを押して、イコライザーをペーストします。

■ライブラリーの取り出しと取り込み

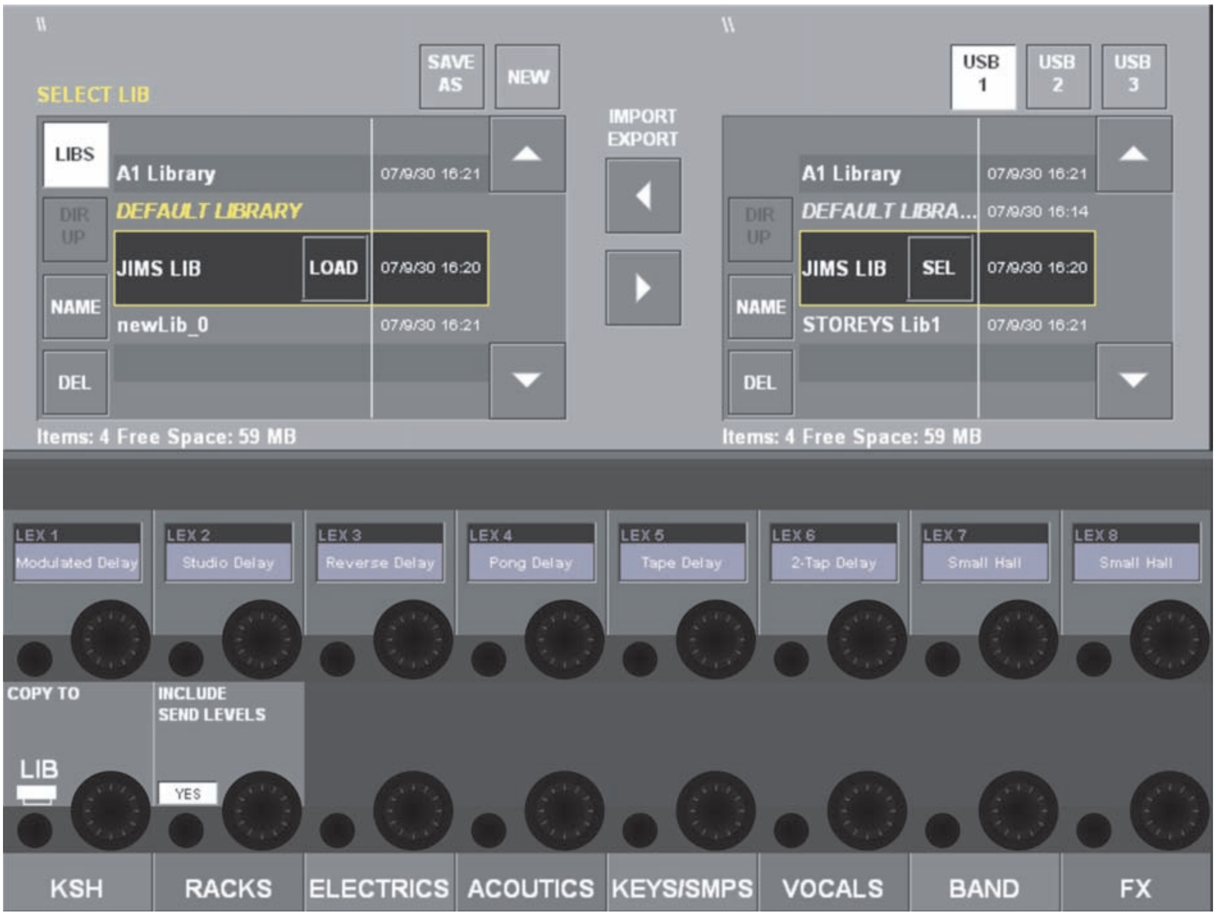


図 18−10　ライブラリーの取り出しと取り込み

USB ソケットの 1 つに USB メモリーを装着している場合、ライブラリーリストの右側に、上図のようにウィンドウが追加されます。
右側のウィンドウは、USB メモリーに保存されているリストを表示します。USB メモリーにライブラリーが何も無い場合、項目は空になります。〈USB1-3〉スイッチは、背面の USB ソケットなどに USB メモリーが装着されていた場合に、どの USB メモリーを使用するかを選択します。

USB メモリーへの転送

ライブラリー全体

・〈LIBS〉スイッチを押して、コンソールのライブラリー構成の最上部に動かした後、〈▲▼〉スイッチで、USB メモリーに転送するライブラリーを選択します。

・左右のリストの間にある〈▶〉スイッチを押すと、選択した USB メモリーにライブラリーを転送します。

・転送されたライブラリーは、「Libraries」と呼ばれる新しいフォルダーを USB メモリーに作成し、フォルダー構成が、USB メモリーの Libraries フォルダーにコピーされます。

フォルダー構成は、後で外部のコンピュータでも確認できます。コピーは保管したりバックアップのために作られます。

エントリー

USB メモリーにエントリーを個別に転送する場合、USB メモリーではデーターは完全なライブラリーフォルダー構成となります。

・〈DIR UP〉または〈SEL〉スイッチを使用して、内部ライブラリーと USB メモリー両方で同じレベルにカーソルを動かしペーストを行うエントリーを表示します。

・左右のリストの間にある〈▶〉スイッチを押すと、選択した USB メモリーにエントリーを転送します。

USB メモリーからの取り込み

USB メモリーから、ライブラリーやエントリーのデーターを取り込みます。

・右側のリストから、USB メモリー内の取り込みを行うライブラリーまたはエントリーを選択します。

・左右のリストの間にある〈◀〉スイッチを押すと、選択したライブラリーをコンソールにコピーします。

コピー動作中は経過のダイアログが表示されます。

第 19 章　プロセッシングカード

■概要

Vi コンソールは Lexicon の高品位なアルゴリズムを搭載した 8 系統の FX プロセッサーと BSS Audio の開発した 35 系統の 30 バンドグラフィックイコライザーを搭載したプロセッサーカードを搭載しています。

● Lexicon FX プロセッサー

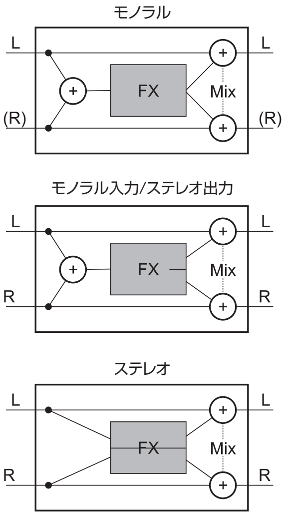
FX プロセッサーは、出力チャンネル、バス、入力チャンネルにインサートでき、AUX センドで送られた FX リターンを入力チャンネルにパッチすることも可能です。
それぞれの FX プロセッサーは 30 個の Lexicon アルゴリズムを搭載しています。
FX プロセッサーのパラメーターは、インサートまたはパッチされたチャンネルストリップのタッチエリアに表示され、ブロックをタッチすることで簡単に設定できます。また、メインメニューの FX タブからマスタースクリーンでパラメーターを設定することも可能です。
全 8 系統の FX プロセッサーのパラメーターとエフェクトタイプは、スナップショットに保存されます。

● BSS グラフィックイコライザー

35 系統の 30 バンド BSS グラフィックイコライザーは、常時 32 出力バスと LCR メインマスター出力に割り当て可能です。グラフィックイコライザーの設定は、スナップショットに保存されています。

■ FX プロセッサーのフォーマット

選択されたエフェクトタイプにより、FX プロセッサーは内部の 3 つのフォーマットの内の 1 つで動作します。



FX プロセッサーは、常にステレオ入出力で構成しています。
モノラル入力のみ必要な場合は、L/R 入力信号をモノサミングし、モノラル出力のみ必要な場合は、L/R 出力の両方に同じ出力信号を供給します。
MIX の設定は元の信号（ドライ）とエフェクト処理された信号(ウェット)の比率を調節します。

図 19－1　FX プロセッサーの入出力構成

■ FX プロセッサー設定ページ

FX プロセッサーの設定ページでは全 8 系統の FX プロセッサーを同時に見ながら調節可能です。パラメーターは、選択された FX のタイプに合わせて調節できます。エフェクターのタイプ及びパラメーターの詳細は 19－12 ページからの「FXプロセッサーパラメーターの詳細」を参照してください。

FX プロセッサー設定ページを呼び出すにはマスタースクリーンの [MENU] スイッチを押して、メインメニューを開いた後、〈FX〉タブをタッチしてください。

タッチエリア内の LEX1 ～ 8 のボックスに表示されている垂直の白いラインはエフェクターの割り当て状況を表しています。ボックスの内側に表示している場合はインサート、外側に表示している場合はパッチを意味します (例として下図では LEX1 : チャンネルインサート、LEX2 : マスターインサート、LEX3 : パッチ)。また、ラインが 2 本の場合はステレオフォーマット、1 本の場合はモノラルフォーマットで動作していることを表します。

図 19－2　FX プロセッサー設定ページ

設定のヒント

設定ページでは FX プロセッサーのアサイン状況を確認できますが、このページでアサインを変更することはできません。

FX プロセッサーをアサインする前に、FX プロセッサー設定ページを開き、どのプロセッサーが未使用かを確認することをお勧めします。また、実際の現場で可能であれば、オペレータは新しい現場での全てのパッチを完了するまでは FX プロセッサーの割り当てを行わず、全てが完了した上で割り当てを行うことをお勧めします。

■スナップショットでの統合

全 8 系統の FX プロセッサーの、全エフェクトタイプ、全パラメーターは、コンソールのスナップショットに保存されます。

■ TAP

選択したエフェクタータイプにより、エンコーダーエリアにタップテンポ用の {TAP} スイッチが表示されます。スイッチを押すタイミングでタップテンポが設定できます。

■ FXタップテンポを[F1～6]スイッチにアサインする(ソフトウェアバージョン V2.0 以降)

USER DEFINABLE エリアの［F1 ～ 6］スイッチはライブ SR 中にタップ機能を簡単に調整できる、常時アクセス可能なスイッチです。

図 19－3　FX タップテンポを[F1～6]スイッチにアサイン

ソフトウェアバージョン V2.0 以降では、GPIO ページのローカルラックセクションで仮想の GPI と GPO のピンが利用できます。加えて実際のピンは、外部の機器に接続使用できます。

仮想のピン(VGPIとVGPO)は、コンソールの内部機能に、[F]スイッチと LED に割り当てて使用できます。
現在のソフトウェアバージョンでは、[F1～6]スイッチを 6 系統の FX プロセッサーのタップスイッチとしてアサイン可能です。
現在のテンポを視覚的に確認したい場合は、FX プロセッサーからのタップテンポ信号を[F]スイッチの LED にアサインできます。

●タップ機能の F キーへのアサインを変更する

初期設定の Show の設定により、Vi を初めて起動した場合、LEX1 と LEX2 の 2 台の FX プロセッサーは[F1]スイッチと[F2]スイッチにタップ機能にアサインされています (ソフトウェアバージョン V2.0 の場合)。
他の FX プロセッサーのタップ機能に[F]スイッチにアサインする場合は以下の手順を実行してください。

・[MENU] スイッチを押してメインメニューを呼びだし、〈GPIO〉タブをタッチします。

・{LOCAL　I/O} スイッチを選択し、入力と出力のそれぞれリストで VGPI と VGPO 設定までスクロールします。LEX3 用に VGPI Lex TAP3 と VGPO Lex TAP3 を選択します。

VGPI と VGPO のパラメーターセットについては、上図を参照してください。設定後、入力と出力のスイッチを ON にします。
他の FX プロセッサーも、同様に設定を行ってください。8 台の FX プロセッサーから 6 台まで［F1 ～ 6］スイッチにアサイン可能です。アサインの設定は、Show をセーブすることで保存されます。

■ FX プロセッサーのアサイン

Vi コンソールは、以下の 3 つの方法で FX プロセッサーにパッチ可能です。

入力チャンネルのインサート

バスマスターのインサート

FX リターンのパッチ

●チャンネルのインサートとして FX プロセッサーを使用

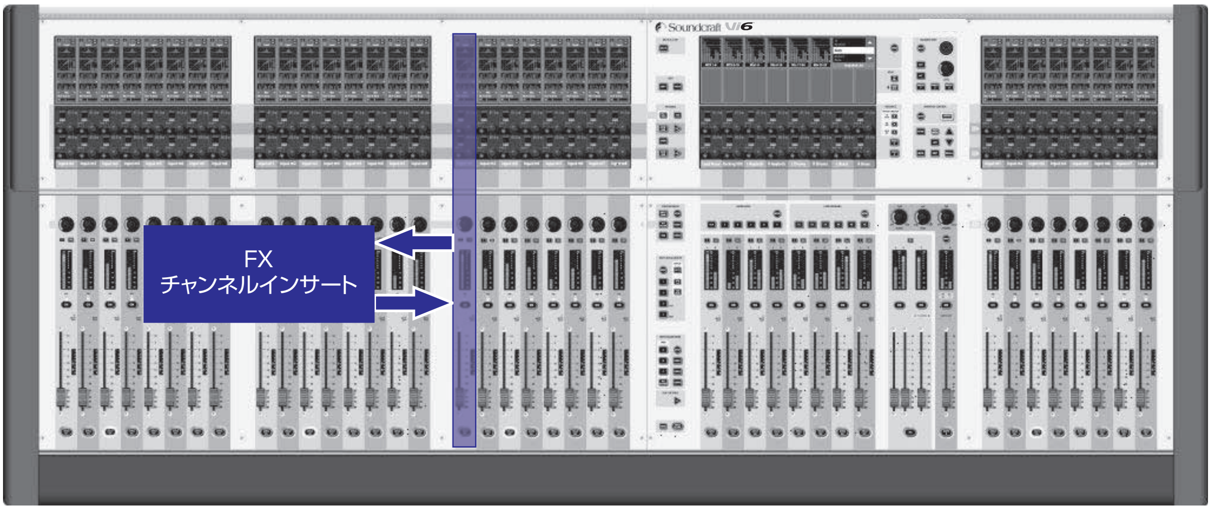


図 19−4　　FX チャンネルインサート

入力チャンネルに FX プロセッサーを配置したい場合、以下の手順で行ってください。

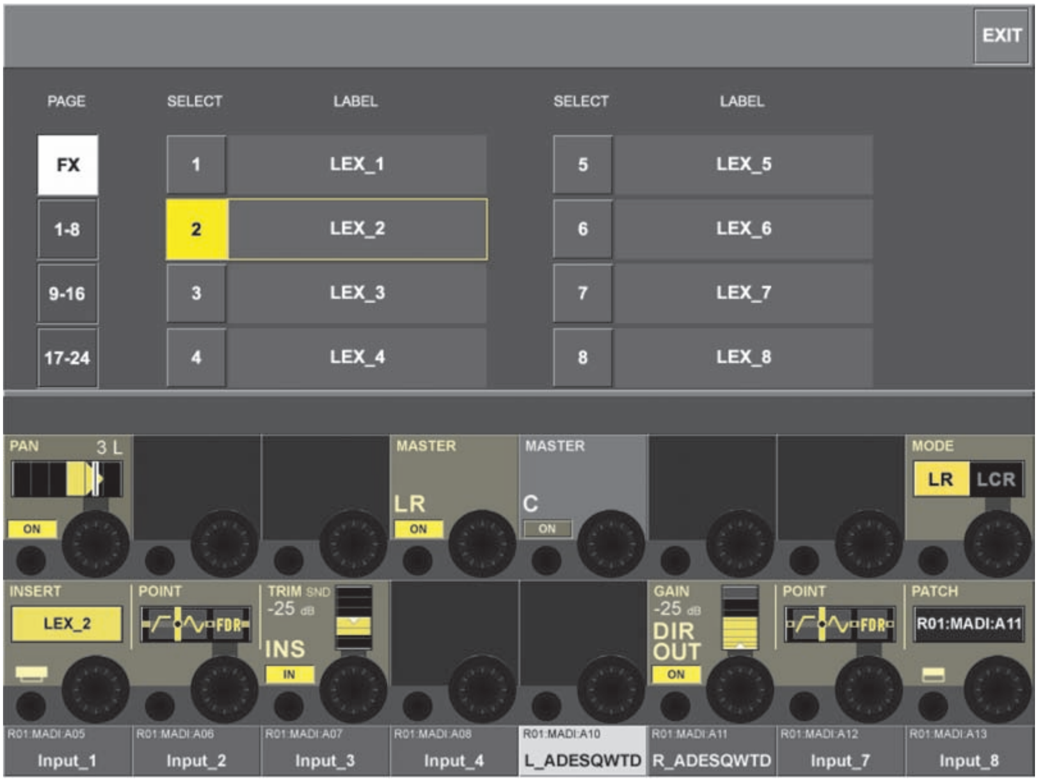


図 19−5　インサート選択ページ

- 挿入する入力チャンネルストリップのタッチエリア上の〈PAN〉エリアをタッチします（図 4-13 を参照）。
- {INSERT} スイッチを押して、インサート選択ページを開きます（図 19−5 を参照）。
- 〈FX〉スイッチを押して、リスト内の使用する FX プロセッサーを選択します。FX プロセッサーが使用されている場合は、そのページに移動する、もしくはダイヤログが開きます。
- 〈EXIT〉スイッチを押して、設定を完了します。イコライザーフィールドに、FX プロセッサーのアイコンが表示されます。
- 〈PAN〉フィールドをタッチして、通常のモードに戻ります。

FX プロセッサーは、タッチエリアの FX プロセッサーアイコンをタッチすることで設定ページが開きます（図 19−7）。選択しているエフェクターのタイプによって、設定項目が異なります。エフェクタータイプと、設定の詳細は、19−12 ページの「FXプロセッサーパラメーターの詳細」を参照してください。

図 19−6　インサートエフェクトとして FX プロセッサーを使用

図 19−7　FX プロセッサーのパラメーター調整

●マスターのインサートとして FX プロセッサーを使用する

この操作はリターン信号用に入力チャンネルを無駄にせずにマスターバスのリバーブエフェクトとして FX プロセッサーを使用する手順です。
FX プロセッサーを AUX マスターにインサートするモードです。AUX マスターはメインマスター（LR）にアサインされます。
FX プロセッサーの入力ゲインは、インサートセンドレベルで調節できます。そして、エフェクター全体のレベルは、マスターフェーダーで調節します。

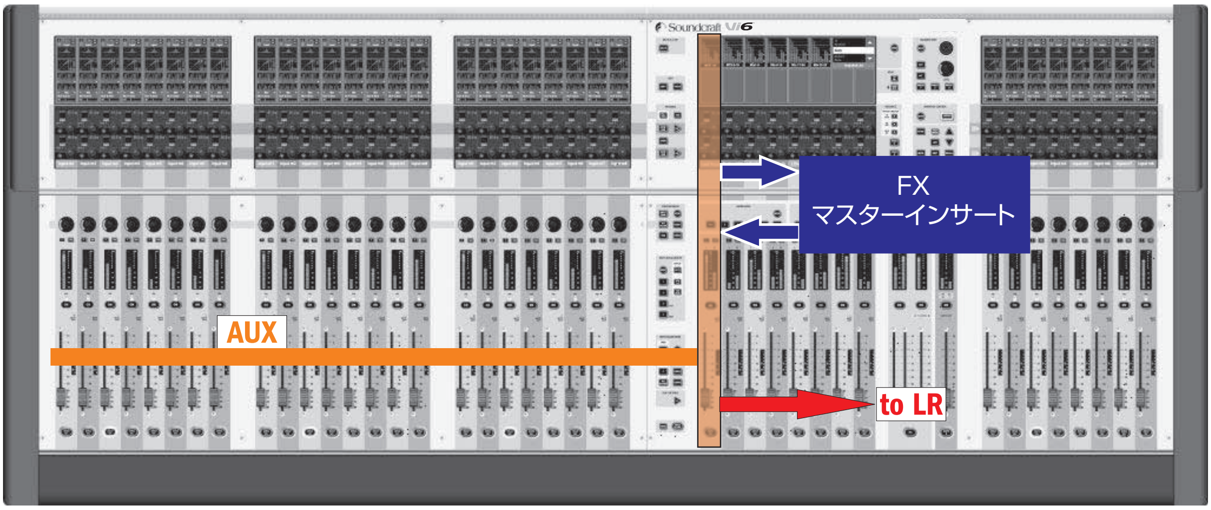


図 19−8　マスターインサートエフェクト

設定のヒント
AUX マスターはイコライザー及びダイナミクスを搭載しているため、FX リターンとして考えられ、FX プロセッサーの出力に使用できます。

マスターバスのインサートとして FX プロセッサーを使用する

- [ALL BUSSES] スイッチを押します。
- FX プロセッサーを挿入するマスターバスの〈PAN〉エリアを押します（図 19−9 を参照）。
- {INSERT} スイッチを押して、インサート選択ページを開きます（図 19−5 を参照）。
- 〈FX〉スイッチを押して、リスト内の使用する FX プロセッサーを選択します。FX プロセッサーが使用されている場合は、そのページに移動する、もしくはダイヤログが開きます。
- 〈EXIT〉スイッチを押して、設定を完了します。FX プロセッサーがマスターバスに配置された場合、スクリーンの FX フィールドに、FX プロセッサーのアイコンが表示されます。
- {LR} スイッチを押すと、FX 信号をメインマスターバスに送ります。イコライザーとダイナミクスを FX 出力に使用したい場合、INSERT をプリプロセッシングに設定します。
- 〈PAN〉フィールドをタッチして、通常のモードに戻ります。

図 19－9　マスターバスのインサートとして FX プロセッサーを使用

図 19－10　FX プロセッサーのパラメーター調整

●チャンネルセクションのリターン

この動作はリバーブエフェクトの伝統的な使用方法です。AUX マスターの出力を、FX プロセッサーの入力にパッチします。
そして、FX プロセッサーの出力を、モノラルまたはステレオ入力チャンネルにパッチし、ミックスしたリバーブをメインマスター、または別の出力に送ります。

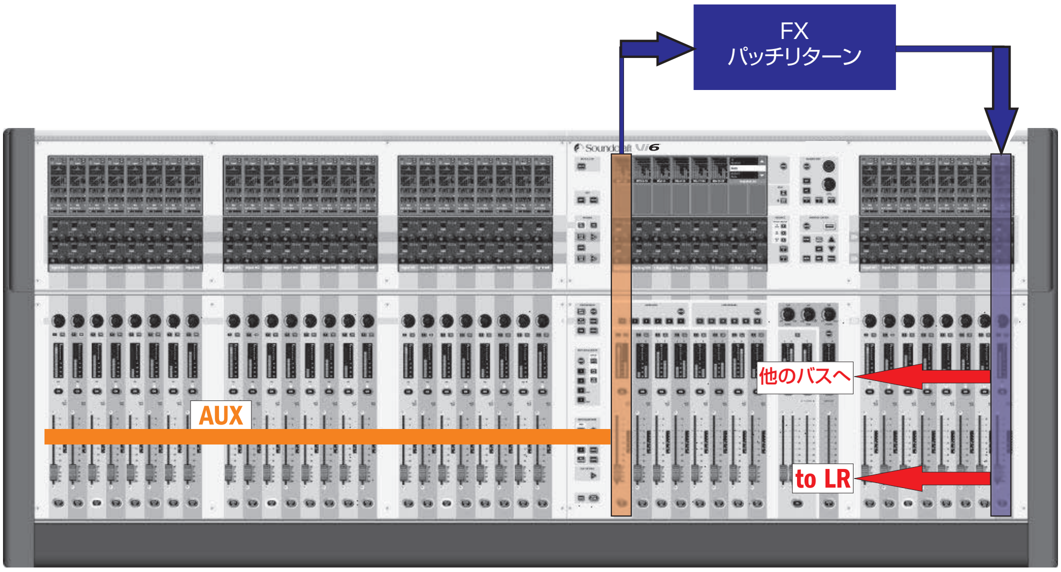


図 19－11　チャンネルの FX リターン

AUX マスターからの FX プロセッサーを入力セクションにパッチする

- [ALL BUSSES]スイッチを押します。
- FX プロセッサーを挿入する AUX マスターバスの、〈PAN〉エリアを押します。
- {BUS OUT} スイッチを押して、出力パッチ設定ページを開きます（図 19－12 を参照)。〈Lexicon In〉スイッチを押して、FX パッチページを開きます。
- 使用する FX プロセッサーを選択します。FX プロセッサーが使用されている場合は、そのページに移動する、もしくはダイヤログが開きます。AUX バスがモノラルの場合、Lexicon In の L と R 両方にパッチします。ステレオの場合は、L バス出力を Lexicon In の〈LEX LEFT〉に R バス出力を〈LEX RIGHT〉にパッチします。選択後〈EXIT〉スイッチを押します。
- INPUT FADER PAGES エリアの [A]、または [B]スイッチを押して、必要な入力チャンネルのバンクを選択します。
- リターン入力で使用したいチャンネルの、〈INPUT〉エリアを押します。
- {IN1 PATCH} を押して、入力パッチ設定ページを開きます（図 19－13 を参照）。〈Lexicon Out〉を押して FX プロセッサー選択ページを開きます。
- 使用する FX プロセッサーを選択します。FX プロセッサーが使用されている場合は、そのページに移動する、もしくはダイヤログが開きます。
- 〈EXIT〉スイッチを押して、設定を完了します。

図 19－12　FX プロセッサーをマスターバス出力にパッチ

図 19－13　入力チャンネルに FX プロセッサーをパッチ

■エフェクタータイプ

8 系統の FX プロセッサーは、個別にエフェクタータイプを選択できます。エフェクタータイプは、大まかに以下の 3 つのカテゴリーにグループ分けされます。

· リバーブ

· ディレイ

· その他のエフェクター (Misc エフェクター)

エフェクタータイプと、設定の詳細は、19－12 ページの「FXプロセッサーパラメーターの詳細」を参照してください。

設定のヒント
選択しているエフェクタータイプは、常にユーザーが最後に設定したパラメーターがロードされます。

図 19－14　エフェクタータイプの選択 (リバーブ)

上記のページはエフェクター設定ページの {TYPE} スイッチを押すと開きます。

図 19－15　エフェクタータイプの選択 (ディレイ)

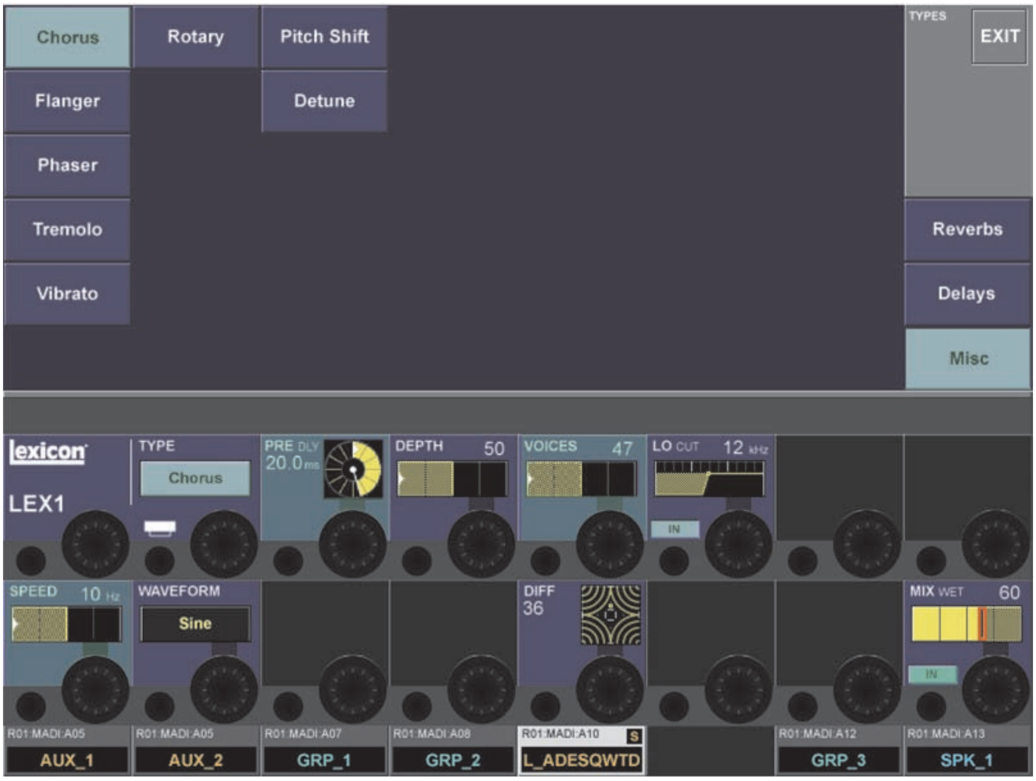


図 19－16　エフェクタータイプの選択 (Misc)

■ FX プロセッサーパラメーターの詳細

Vi コンソールに搭載された Lexicon FX プロセッサーは大まかにリバーブ、ディレイ、その他の 3 つのカテゴリーに分かれます。

●リバーブ

リバーブは、ホールや会議室など、囲まれた空間で音に含まれる残響をシミュレートするエフェクターです。音の波が物体や壁にぶつかると、一部は吸収され、その他は反響または拡散します。囲まれた空間では空間の形状、大きさ、壁の材質などによって反響の形は様々に変化します。リバーブは音に自然な残響効果を付加するのに最適です。

Hall Reverb
スモールホール、ラージホール、ドラムホール、ボーカルホール

ホールリバーブは､コンサートホールの音響をシミュレートして設計したリバーブです。コンサートホールはオーケストラと聴衆が入る十分な広さの空間を表し、最も自然な反響音を付加します。直接音はそのまま残りながら、空間の雰囲気や残響感が直接音の後ろ側に残ります。

ホールリバーブはエコーの深さは比較的低く、時間が経つごとに深くなります。

ドラムホールとボーカルホールは特に用途に合うように設計されたリバーブです。

ボーカルホールは、拡散をより低く押さえたエコーを採用し、瞬間的でかつ柔らかなボーカル信号などにも最適に設計されています。

ドラムホールは、拡散がより大きいエコーで設定されているため、ドラムやパーカッションのように早い立ち上がりの信号を、スムースに聞き分けられるように作られています。

ボーカル、楽器用途のリバーブとしてだけではなく、ホールリバーブは同一ミックス内の別々のトラックに同じ空気感を与えて全体のイメージを 1 つにするのに最適なエフェクターです。

Plate Reverb (ステレオ)
スモールプレート、ラージプレート、ドラムプレート、ボーカルプレート

鉄板の振動を利用したプレートリバーブをシミュレートしたリバーブです。プレートリバーブは上から吊るした大きな薄い金属のプレートを下からバネで引っ張り、プレートに送った信号が生じた振動により残響効果を付加します。大きく開けた空間の残響効果が特徴で、FX プロセッサーのプレートリバーブはメタルプレートの拡散が高く、比較的明るいサウンドを生じます。

プレートリバーブは音楽用に設計されたリバーブで、ポピュラーミュージック、特にパーカッションサウンドに使用するとメロウで太いサウンドが得られます。

Chamber Reverb (ステレオ)

レコーディングスタジオは、従来いびつな部屋の形が多く、かつラウドスピーカーやマイクロホンセットなど様々な機材がランダムに配置された空間です。チェンバーリバーブは、レコーディングスタジオをシミュレートしたリバーブです。拡散はホールリバーブに似ていますが、比較的広くない部屋の残響効果を生じ、音色は少し衰退した感じになります。

Room Reverb (ステレオ)

ルームリバーブは対話やスピーチなどの用途に最適な、とても小さな部屋をシミュレートしたリバーブです。また、エレキギターアンプなどの大きな信号の収音で、より厚い音に処理するためにも使用できます。

Ambience Reverb (ステレオ)

アンビエンスリバーブは減衰の少ない小～中規模の部屋をシミュレートしたリバーブです。ボーカル、ギター、パーカッションなどに使用します。

Gate Reverb (モノラル入力 - ステレオ出力)

ゲートリバーブは、ゲートを通過したメタルプレートリバーブのような効果を生じます。減衰時間は瞬間的にセットされ､ホールド時間に従って音が継続します。ゲートリバーブは音が減衰せずに持続して、突然途切れる効果を生み出します。このプログラムは、パーカッション (特にスネアやタム) に使用されます。

Reverse Reverb (モノラル入力 - ステレオ出力)

リバースリバーブは、通常のリバーブと反対の動作をします。通常のリバーブは、最初は反響が大きく、時間が経つと静かになりますが、リバースリバーブは反響が最初は小さく、時間が経つと大きくなり突然途切れる効果を生じます。

Spring Reverb (モノラル入力 - ステレオ出力)

スプリングリバーブをシミュレートしたリバーブです。スプリングリバーブとは、圧電クリスタルでできた 2 つのバネのペアが、1 つはスピーカとして、1 つはマイクロホンとして働いて残響効果を生むリバーブです。スプリングリバーブの独特な音色は、クラッシックロックやロカビリーギターサウンドによく使用されます。

リバーブのパラメーター

PRE DLY

ソース信号とリバーブの出だしのディレイタイムを設定します。実際の空間ではリバーブの立ち上がりは緩やかで時間のずれは比較的短いため、この調節を行っても実際の空間でのディレイタイムを正確に模倣することはできません。

自然なエフェクト効果を行うために PRE DLY を 10 ～ 25ms の範囲で設定できます。ミックス音が濁って聞こえる場合､PRE DLY を増やすと濁りが減少し、それぞれの楽器が離して配置されているような効果になります。

MId RT

リバーブ効果の合計時間を調整します。Mid RT の設定を高くすると、より広い音響環境を作りだしますが、明瞭度は減少します。Mid RT の設定を低くすると小さく狭い空間のイメージになります。

Size

最初の残響効果（Diffusion で調節します）後の、音の拡散率を設定します。Size を調整することで残響効果は広がりのあるサウンドから狭く感じるサウンドに変えられます。Size の調節は大体の音響空間の大きさを設定するため、その他のパラメーター調整の前に行うのが一般的です。メートルの Size は、空間の一番長い距離とほぼ同等を表します。オーディオ信号は Size の設定時、一時的にミュートされます。

Diffusion

エコーの深さを調節します。高く設定することでエコーはより深くなります。 ドラムやパーカッションには Diffusion は高く設定してください。

Shape/Spread

ホールリバーブにおいて、Shape と Spread はリバーブ空間全体を調節する働きがあります。シェイプは、リバーブの輪郭の包括線を決定します。Shape を低く設定すると急激に反響が生じ、すぐに減衰します。Shape を上げると残響効果がよりゆっくりになり、Spread で設定した時間に応じて持続します。Shape を中間くらいに、Spread を中間より上に、Size を 30 mより大きく設定すると大きなコンサートホールのようなリバーブ効果が得られます。シェイプを低い設定にすると、リバーブの立ち上がりはすばやく、持続時間は非常に短くなります。

RT High Cut
RT High Cut(RTHC) は、リバーブ信号に挿入する 6dB/oct のローパスフィルターの周波数を調節します。このフィルターでは反響音は減衰しません。この設定により高域の周波数をカットしてより自然な反響音を作り出します。このパラメーターの周波数を低くすると、短い反響時間を作り出せます。

Hi Cut
反響音の高域周波数の量を調節します。高く設定していくと高域の周波数に対する反応が強くなり、明るいイメージのリバーブを作り出します。低く設定していくと、低域の周波数に対する反応が強くなり、暗いイメージのリバーブを作り出します。

Bass Boost Frequency
MId Rt から Low Rt に移っていく時の周波数を設定します。ブーストしたい低域周波数の 2 オクターブ上の周波数を設定します。例えば 100Hz の信号をブーストする場合（この設定はクラシック音楽などで一般的です）は 400Hz の Bass Boost Frequency を設定してください。400Hz 周辺をブーストする場合は 1.5kHz 周辺をカットするのがベストです。

Bass Boost Ratio
ベースブースト周波数の下の周波数をブーストまたはカットします。ブーストもしくはカットの量はソースの種類によって設定してください。

ER TIME
リバーブに含まれる初期反射音の時間を調節します。

ER LEVEL
リバーブに含まれる初期反射音のレベルを調節します。

Feedback DLY
プレートリバーブの共鳴周波数のパラメーターを調節します。

Feedback LEVEL
プレートリバーブの臨場感と響きのレベルを調節します。

BOING
スプリングリバーブの、スプリングがガタガタ響くような感じの量を調整します。

●ディレイ

ディレイは、音が発生した少し後に音が反復するエフェクト効果です。出力を入力に戻すとディレイはエコーになります。フィードバックされた反復信号は反復を繰り返し、少しずつ小さなレベルになります。

Studio　Delay(ステレオ)
Studio　Delay は最大 1 秒のステレオディレイで、ダッカーが内蔵されているため入力信号が入力された際に出力を自動的に減衰します。これはディレイ信号による原音の濁りを防止する効果があります。

2-TAP　Delay (ステレオ)
個々にディレイタイムの関係を調節できる 2 つのタップを搭載したディレイです。Pong　Delay に似ており、タップは実際のディレイタイムを 1 ～ 100%の範囲で計測し調整でききます。例えば、ディレイタイムが 500ms の場合、タップ 1 は 50%、タップ 2 は 100%に設定します。タップ 1 のディレイタイムが 250ms の時、タップ 2 のディレイタイムは 500ms になります。タップのパーセンテージが狭い場合広がったステレオディレイのイメージになり、パーセンテージが広い場合はリズミカルなディレイをとなります。

Modulated　Delay (ステレオ)
Modulated　Delay は、LFO（低周波オシレーター）によって作り出され、コーラス効果を加えたディレイになります。ギターや楽器に特殊な音色を付加したい場合に使用します。

Mono　Delay (モノラル入力 / ステレオ)
Mono　Delay は、ディレイプログラムの中で最もクリーンかつ正確なディレイです。最大 1 秒のディレイタイムおよび出力のパンを調節でき、ダッカーを内蔵しています。

Pong　Delay (モノラル入力 / ステレオ出力)
ディレイの反復をパンで L と R に振り分けるディレイ効果です。任意で入力の原音センターにを残巣ことが可能です。

Tape　Delay (モノラル入力 / ステレオ出力)
デジタルディレイ以前に主流であった、テープディレイをシミュレートしたディレイです。テープディレイは磁気テープをループさせ録音と再生を行い、テープヘッドの間隔とテープスピードを変えることで様々なディレイ効果を生み出していました。テープレコーディングと同じく、ひずみや揺らぎが生じ、高域が大幅に抑えられた音色が特徴です。

Reverse Delay(モノラル入力 / ステレオ出力)
Reverse Delay は昔のスタジオの録音､ディレイ技術を応用したフリッピングテープオーバーというエフェクト効果をシミュレートしたディレイです。弱いディレイ音が急激に強く大きくなり、原音よりも前にディレイ音が生成されているような効果があります。

ディレイのパラメーター

Tempo
実際のディレイタイムは、Tempo スイッチでタップすることで設定します。テンポは BPM（beat per minute）で表され、Tempo とディレイタイムは連動して働いています。

Delay Time
Tempo に関連するディレイタイムの調節を行います。ディレイタイムを真ん中くらいに設定した場合、ディレイの繰り返しは、Tempo スイッチと同調します。ディレイタイムを短めに設定した場合はディレイの繰り返しはより早くなり、長めにした場合はゆっくりとした繰り返しになります。

Feedback
ディレイ出力を入力に送り返すディレイ反復の数を調節します。フィードバックは反復の連続を作り出し、少しずつ聞こえなくなるまで減衰させます。高い設定では反復が多くなり、より低いセッティングでは、反復の数が減ります。
ノブを一番右に回すと反復がホールドされます。ホールドは Studio Delay、Mono Delay、Pong　Delay のみ使用できます。

LO Cut Filter
低域周波数のレベルを減衰させます。

HI Cut Filter
高域周波数のレベルを減衰させせます。

Ducker THRS
Studio Delay、Mono Delay、Pong　Delay はダッカー機能を内蔵し、信号が入力されるとディレイ信号を 0 ～ 18dB の範囲で減衰できます。ダッカー動作が終わるとディレイ信号は、通常の設定に戻ります。ダッカー機能はディレイ効果を残しながらも原音を損なわない効果があります。例えばボーカルが歌っているときはディレイ信号のレベルが減衰しますが、息継ぎの時などボーカルのフレーズに合わせて反復のレベルが上がります。ダッカーのスレッショルドは入力信号のレベルに対してダッカーが動作を開始するレベルを設定します。スレッショルドを高く設定すると大きな信号レベルになるまでダッカーが動作しないようになります。

Ducker LEVEL
スレッショルドを超えた信号を減衰するレベルを調節します。0dB はダッカーが OFF の状態で、18dB はダッカーの減衰を行う最大値です。

Smear
Tape Delay と Reverse Delay のみ設定可能です。この設定は Smear(不鮮明にする) 効果の量、または信号の質の低下と周波数の損失を調節します。高く設定すると原音と比較して明瞭度が下がっていきます。

Level 1 & 2
タップ 1 及びタップ 2 の出力レベルを調節します。

PAN1 & 2
タップ 1 及びタップ 2 のステレオパンを調節します。

Mod Depth
これは、変調の強さ、もしくは Modulated Delay の深さを調節します。低く設定するとコーラス効果が薄まり、高く設定するとディレイ反復のコーラス効果が高くなります。

●その他のエフェクター (Misc エフェクター)
その他のエフェクターのカテゴリーには、モジュレーションやピッチ効果のエフェクターが用意しています。

Chorus(ステレオ)
コーラスは、原音にピッチを少しだけ変化させた複数の信号を付加することで厚みのある豊かな音色にするエフェクターです。一般的にはサウンドに深みを与えたり、原音に色付けすることなくギターの音に芯を持たせるのに使用します。また、ボーカルトラックの厚みを増すのにも最適です。

Flanger(ステレオ)
フランジャーは 2 台のテープレコーダーに同じプログラムを同時に再生させてテープリールの縁に圧力をかけて作り出したエフェクト効果をシミュレートしたエフェクターです。位相のずれでレベルが変化して、色あせたようなサウンドになります。

Phaser(ステレオ)
フェイザーは、低周波オシレーター(LFO)で自動的に信号スペクトルの周波数を小刻みに上下に動かすことで、櫛形のフィルターを生成するエフェクターです。フェイザーはキーボードやギターでよく使用されます。

Tremolo/PAN(ステレオ：Wet のみ)
トレモロ / パンは、信号の大きさをリズミカルに変えるエフェクターです。位相設定を 0 にしている場合、信号のレベルが両チャンネル同時に上下します。位相設定を 180 度にすると、トレモロ / パンは「オートパン」として機能し、片側のチャンネルが上がると、もう一方のチャンネルが下がります。この場合、スピードの設定を 1Hz にすることが理想的です。

Vibrato- ステレオ（Wet のみ）
Vibrato は、設定した比率に応じて原音のピッチを滑らかに上下させるエフェクターです。位相の制御は両チャンネル一緒もしくは逆側に行われます。

Rotary(モノラル入力 / ステレオ出力：Wet のみ)
劇場や教会オルガンで雄大なビブラート、コーラス効果を生み出すために設計されたロータリースピーカーキャビネットをシミュレートしたエフェクターです。ロータリースピーカーとして最も有名なモデルは Leslie モデル 122 と呼ばれるキャビネットで、逆向きに取り付けられた高域、低域のホーンが異なる回転速度で回ることでエフェクト効果を生じます。非常に幻想的で広がりのある空間をイメージさせる独特の音色を生み出します。
Vi に搭載されたロータリーエフェクターは Leslie モデルを元に設計されています。入力信号は高域と低域の 2 バンドに分けられ、ピッチシフト、トレモロ、パンを組み合わせたエフェクト処理を行います。

Pitch Shift(ステレオ)
入力信号のスペクトルの周波数を動かし音のピッチを変更するエフェクターです。音のピッチは最大 2 オクターブ変化させることが可能です。ピッチシフトは、半音階ずつ設定でき、全ての音階の音の間隔は同じです。

Detune(ステレオ)
デチューンは原音に少しピッチを動かした音を加えて厚い音にするエフェクターです。コーラスに似ていますが、コーラスで聞き取れるスイープを除き、厚い音を加えた音を作り出します。モノラル信号からステレオ信号を生成する際、LR に分けた信号に異なる設定のデチューンを加えることで自然なステレオ信号にすることが可能です。

Misc エフェクターのパラメーター

Speed
モジュレートエフェクトの周期のスピードを設定します。

Depth
エフェクト効果の強さを調節します。この調節は LFO 出力のみ有効で、個々の波形の出力には影響しません。

Voices
加えるコーラスボイスの量を調節します。

Regen
入力信号に戻るフィードバック信号の変調の大きさを調節します。高く設定すると変調がより大きくなります。

Diffusion
リバーブの拡散に似たような滑らかなエフェクト効果を生成します。デフュージョンは、コーラスの音に少しだけ暖かさを加えることができます。

PreDelay
フランジエフェクトを作る二つの信号の間の、オフセット量を調節します。低く設定するとタイトなエフェクト効果が得られ、高く設定するとうねるような音色になります。

Waveform
モジュレートエフェクトで使用する波形の型を選択します。

Phase
出力チャンネルのレベル、または深さを調節します。

Phase Stages
4/8/12 段階のフェイズシフトの選択を行います。

Stereo Spread
ロータリエフェクターのステレオイメージを調整します。

Drive
ロータリーエフェクターのプリアンプセクションでのオーバードライブを設定します。

Minimum Speed
ビブラートなどの振動を生じるエフェクトの、最小の速さをセットします。

Maximum Speed
ビブラートなどの振動を生じるエフェクトの、最大の速さをセットします。

Doppler
ロータリーエフェクターで精製するドップラーピッチを調整します。

Shift1 & 2
効果の量を設定します (ピッチシフトまたはデチューン)。

Delay1 & 2
プリディレイタイムを設定します (ピッチシフトまたはデチューン)。

Feefback1 & 2
ディレイラインに送り返すシフト信号の量を調節します (ピッチシフトまたはデチューン)。

PAN1 & 2
ステレオフィールドでの各タップのパンを設定します (2TAP ディレイ)。

■ BBS グラフィックイコライザー

Vi コンソールは 32 系統のバスと LCR メインマスターの全 35 系統に BSS AUDIO 製、高品質グラフィックイコライザーを搭載しています。
グラフィックイコライザーを設定するには、[ALL BUSSES] スイッチを押してください。
設定を行うバスの〈GEQ〉フィールドをタッチすると GEQ 設定ページが開き、30 バンド分のフェーダーが、FaderGlow 機能によって赤色に点灯します。
フェーダーには小さなラベルが表示され、対応する周波数と個々のバンドのゲインコントロールが表示されます。ゲインは± 12dB の範囲で調整可能です。

設定のヒント
フェーダーが 0dB 位置から変更されると、フェーダーの上の [ON] スイッチが、赤色になります。赤色の [ON] スイッチを押すと、フェーダーは 0dB 位置にリセットされます。

図 19－17　マスタースクリーンのグラフィックイコライザー画面の例

GEQ 設定ページは以下の方法でも呼び出すことができます。
コントロールベイの出力バスのソロを使用します。([LOCK METER] はオフ)
コントロールベイのマスタースクリーンに出力チャンネルストリップを呼び出します。(図 19－18)

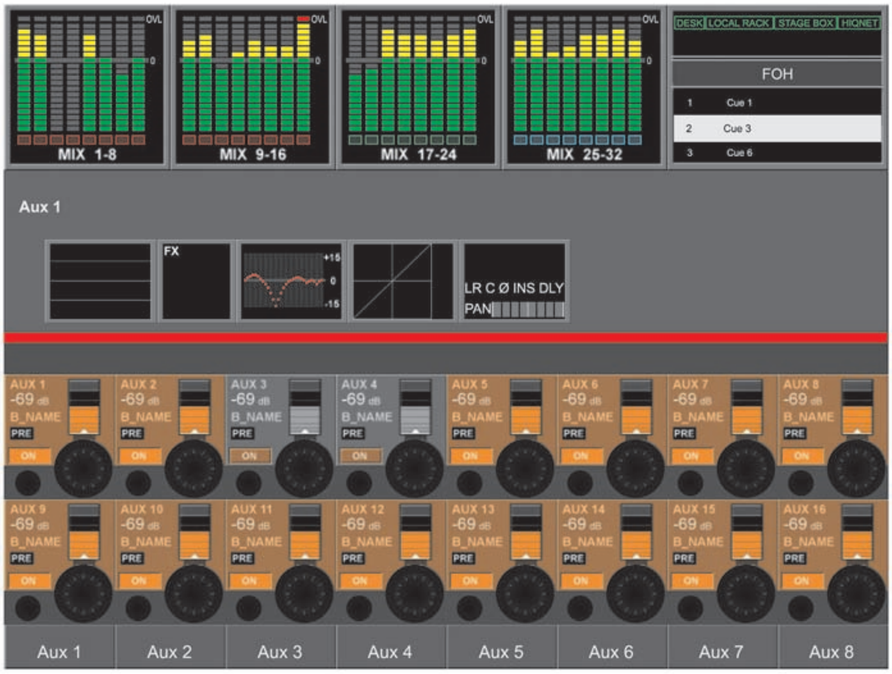


図 19－18　マスタースクリーン上の出力チャンネルストリップ

出力チャンネルの〈GEQ〉フィールドを触り、GEQ 設定ページにアクセスします。
〈GEQ〉をタッチすると、コントロールベイのエンコーダーエリアは図 19－19 のように表示されます。

図 19－19　GEQ 設定ページのエンコーダーエリア

Flat All

{Flat All} スイッチを長押しすると、全 30 バンドのゲインを 0dB にリセットします。

GEQ {IN}

グラフィックイコライザーを ON にします。ON の時、出力の〈GEQ〉のグラフの色は、赤色に変わります。

第 20 章　システム仕様

周波数特性
- ステージボックスマイク入力〜ライン出力 .... 20Hz〜20kHz(+0/−1dB)
- AES/EBU入力〜AES/EBU出力 .... 20Hz〜20kHz(+0/−0.2dB)

THD＋N(22Hz〜22kHz、@1kHz)
- ステージボックスマイク入力〜ローカルラックライン出力 0.02%以下
- ローカルラックライン入力〜ローカルラックライン出力 0.003%以下

マイク等価入力ノイズ(22Hz〜22kHz、アンウェイト) .... −126dBu以下(150Wソース)

残留ノイズ(ステージボックスライン出力、フェーダー0ｄB) .... −95dBu

同相信号除去比(ステージボックスライン入力、1kHz) 80dB

サンプリング周波数 .... 44.1/48kHz(96kHz近日対応予定)

レイテンシー
- ステージボックスライン入力〜ローカルラックライン出力 .... 2ms以下(@48kHz)

AES/EBU入力サンプリングレート .... 32〜108ｋHz

DSP分解能 40bitフローティングポイント

内部クロック
- 精度 .... ±50ppm以下
- ジッター .... ±5ns以下

外部シンク .... BNCワードクロック、AES/EBUシンク、ビデオシンク

最大信号レベル
- マイク入力 .... +28dBu
- ライン入力 .... +18dBu
- ライン出力 .... +18dBu
- 定格レベル .... 0ｄBu(−18dBFS)

インピーダンス
- マイク入力 2kΩ
- その他のアナログ入力 10kΩ以上
- ライン出力 75Ω以下
- AES/EBU出力110Ω

オシレーター .... 20Hz〜20kHz、ピンク/ホワイトノイズ、レベル可変

フィルター
- ステージボックスHP .... 80Hz固定、12ｄB/oct
- チャンネルHP .... 20〜600Hz、18ｄB/oct
- チャンネルLP .... 1kHz〜20kHz、18ｄB/oct

イコライザー(入力、バス出力)
- HF .... 20Hz〜20ｋHz、±18ｄB、Q=0.3〜8.7もしくはシェルビング型
- Hi-Mid .... 20Hz〜20ｋHz、±18ｄB、Q=0.3〜8.7
- Lo-Mid .... 20Hz〜20ｋHz、±18ｄB、Q=0.3〜8.7
- LF .... 20Hz〜20ｋHz、±18ｄB、Q=0.3〜8.7もしくはシェルビング型

メーター .... 全入出力チャンネルに20セグメントのLEDバーグラフ、9セグメントのゲインリダクションメーターを搭載。ピーク保持は0〜2ｓで可変。

電源 .... AC100V、50/60Hz

消費電力
- コントロールサーフェス .... 155W(予備電源：165W)
- ローカルラック .... 140W(予備電源：150W)
- ステージボックス .... 140W(予備電源：150W)

質量
- コントロールサーフェス 63kg
- ローカルラック 25kg
- ステージボックス 16kg

Soundcraft は A Harman International Company のブランドです。
その他、この取扱説明書に記載されている商品名、会社名等は、その会社の登録商標または商標です。

2008 年 7 月版

http://www.hibino.co.jp/
E-mail: proaudiosales@hibino.co.jp

ヒビノ株式会社　ヒビノプロオーディオセールス Div.

営業部
〒108-0075 東京都港区港南3-5-12
TEL: 03-5783-3110　FAX: 03-5783-3111

北海道オフィス
〒063-0813 北海道札幌市西区琴似三条1-1-20
TEL: 011-640-6770　FAX: 011-640-6776

大阪ブランチ
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町18-8
TEL: 06-6339-3890　FAX: 06-6339-3891

名古屋オフィス
〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-143
TEL: 052-702-6312　FAX: 052-702-6318

福岡ブランチ
〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊1-5-24
TEL: 092-475-2555　FAX: 092-482-4535